实用软硬件知识精解丛书

经典游戏攻略精解

宋悦 编著



国防工业出版社



实用软硬件知识精解丛书

经典游戏攻略精解

宋悦　编著

国防工业出版社

·北京·

图书在版编目(CIP)数据

经典游戏攻略精解/宋悦编著.—北京:国防工业出版社,2001.2

(实用软硬件知识精解丛书)

ISBN 7-118-02372-8

Ⅰ.经.. Ⅱ.宋.. Ⅲ.游戏卡-基本知识 Ⅳ.TS952.83

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 42439 号

国防工业出版社出版发行

(北京市海淀区紫竹院南路 23 号)

(邮政编码 100044)

三河市腾飞胶印厂印刷

新华书店经售

*

开本 850×1168 1/16 印张 12¾ 391 千字

2001 年 2 月第 1 版 2001 年 2 月北京第 1 次印刷

印数:1-3000 册 定价:20.00 元

序言

计算机及计算机知识的空前发展与普及，造就了一支日益壮大的计算机图书读者与作者队伍，也给计算机图书出版业带来了空前的繁荣，甚至于有人怀疑又一种泡沫滋生了。

我们无意向泡沫里再吹一口气，我们希望做点实实在在的事情，希望给读者奉送真正用得上的知识。请不要急着购买我们的书，实际上不要急着购买任何一种计算机图书，先翻5分钟，比较一下定价和知识含量，再决定。

“用得上”有三层含义：

· 依据书中所讲述的某种软件（这套丛书侧重于工具软件）的知识就能掌握该软件的使用。

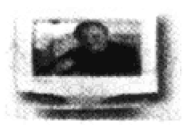
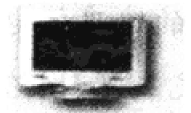
· 软件本身是个人电脑用户真正用得上的，学会使用它们对提高电脑的系统性能、提高工作效率很有帮助。

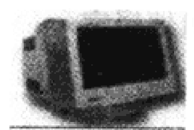
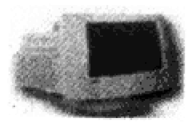
· 丛书中软件的挑选和硬件知识侧重点是根据个人电脑用户全面掌握电脑知识规划的，对没有多少时间学习电脑的家庭用户来说，可以以较快的速度使电脑综合水平上一个台阶。所选软件包括系统工具、网络工具、图形图像工具、多媒体工具、网页制作工具、游戏修改工具等。

国防工业出版社计算机编辑室

前言

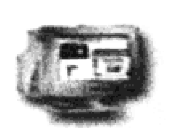


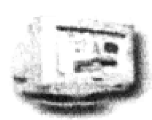



电脑游戏是随着电脑推广而逐渐普及的一项娱乐活动。在电脑技术日新月异的今天，电脑游戏也越见精彩；更为真实的画面，更为刺激的过程，更为充实的内涵，更为丰富的内容，这一切都极大地吸引了广大的电脑用户，甚至不会用电脑的人也喜欢上了电脑游戏。相信不少电脑爱好者都有几天几夜不眠不休只为完成一个游戏的经历，也都曾经体验过费尽千辛万苦打通一个游戏的狂喜。就电脑本身而言，大多数的软硬件技术也都是直接服务于游戏的。可以说，没有游戏，就没有电脑世界如今的丰富多彩。要接触电脑，就不可避免地要接触电脑游戏。事实上，很多精通电脑的人也是从游戏开始接触这个多彩多姿的数字世界的。玩游戏能够教会人基本的电脑操作，因而往往成为认识电脑的终南捷径。本书作为电脑丛书的一部分，将向读者介绍一些经典电脑游戏的攻关办法，并对各类电脑游戏的优劣作简要评说。同时介绍一些基本的电脑常识，使读者对当今的电脑游戏有一个比较清楚的了解。

电脑游戏的发展经历了一个电脑、游戏机、电脑的过程。起初程序员从电脑入手，编制简单的游戏程序，并且受到了人们的欢迎。但由于电脑在当时还很昂贵，有机会接触到电脑的人还不多，电脑游戏因此不能普及，所以当时没有能够产生较为高级的电脑游戏，只是停留在最原始的阶段。后来精明的日本人从中看到了市场，他们在调查中发现过半的家用电脑的大多数时间都是用于游戏，于是做出了专用于游戏的街机和家用电子游戏机（电视游戏），因其相对于电脑而言价格低廉，游戏又做得十分精彩，引起了广大用户的注意，造就了广大的游戏市场。由电脑游戏衍生的电视游戏大行其道，许多游戏公司迅速成长起来。如任天堂、世嘉(SEGA)等。在游戏机的性能不断升级，从起初的 8 位机(如 FC 等)到 16 位机(如 SFC、MD 等)到 32 位机(如 SS、PS 等)一直到 64 位机之后，人们发现电视游戏的终极还是电脑游戏，电脑在运算速度、图像处理、声音合成等方面比家用游戏机有着极为巨大的优势。虽然电视游戏也有电脑游

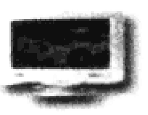


戏不可替代的地方，如操纵性等。但随着电脑成本的迅速降低和电脑价格的迅速下降，电脑游戏的普及已经成为不可避免的趋势。这期间很多大的电脑游戏公司也开始为电脑用户所熟悉，如电子艺界(EA)、暴雪娱乐(Blizzard)等。它们的游戏往往成为电脑用户的必备软件。当前的电脑游戏也正以其更为完美的表现征服着越来越多的用户。



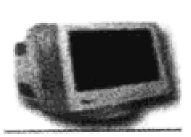
由于当前电脑游戏众多，内涵丰富，很多游戏中包含了数类游戏的要素，给游戏分类带来了不少麻烦。当前的电脑游戏还没有一个统一的分类方法。本书将按照当前游戏的大致情况，将游戏分为以下12类分别介绍：即时战略类、策略类、经营类、运动类、桌上类、模拟器类、角色扮演类、冒险类、养成类、射击类、模拟类、其他类。其中模拟器类和模拟类有很大差别。读者在具体章节中可以自行了解(而角色扮演类、冒险类、养成类各种杂志和网站介绍颇多，本书不再赘述)。本书对于较易上手、内涵不多的几类游戏将简要介绍，而对较难上手、内涵丰富的几类游戏则作详细解说；在每类游戏中，本书将就最经典的游戏加以详细介绍，对其余有突出表现的游戏做相应说明。对于有秘技的游戏，秘技将在游戏末尾给出。在本书的最后，还会介绍一些游戏修改工具的使用办法，使读者面对较难的游戏也能够从容破关。

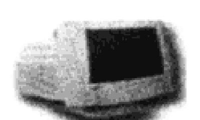


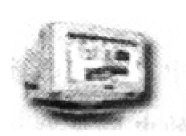


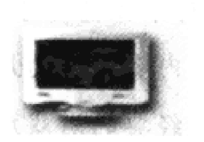


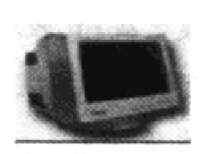
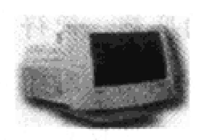
在介绍游戏时还有下面一类问题：很多游戏在发行不久又出现了扩展版本或很相似的后续产品。如《帝国时代》后面还有《罗马复兴》和《帝国时代2》，《星际争霸》与《母巢之战》比较相似，《魔法门之英雄无敌2》及其扩展模式后面又有《英雄无敌3》等。相比较而言，扩展版本或后续版本比原始版本更加完美，战术也更趋于丰富与完善。但是，后续版本一般更为复杂，而过于复杂的系统和操作方式往往给初学者带来更大的麻烦，使得上手更加困难。为方便上手起见，我们重点讲解原始部分。对于扩展模式或后续版本，我们将详细说明它与原始版本的区别以及由于这些区别带来的战术思想的变化。在后面的《帝国时代》系列、《星际争霸》系列、《二战特种兵》系列等许多游戏中我们将采







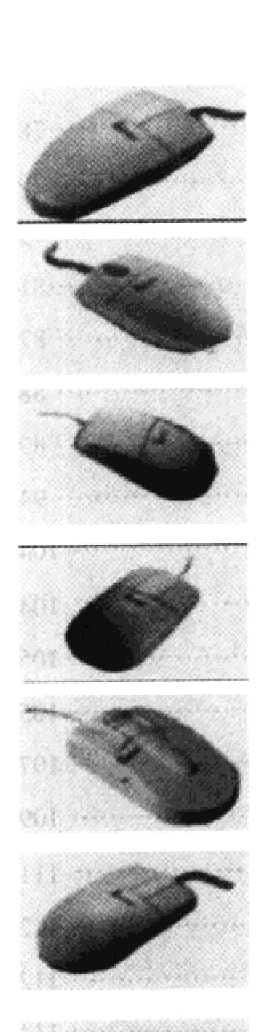



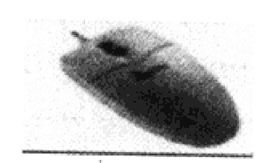
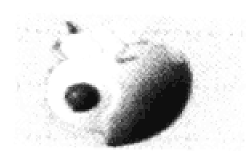
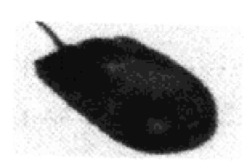
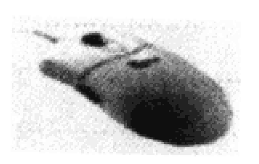
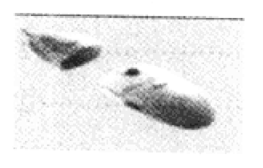
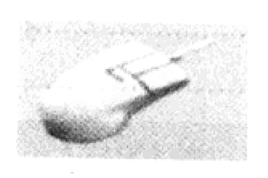
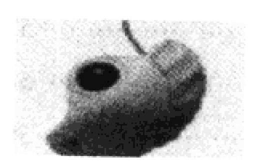
取这种做法。

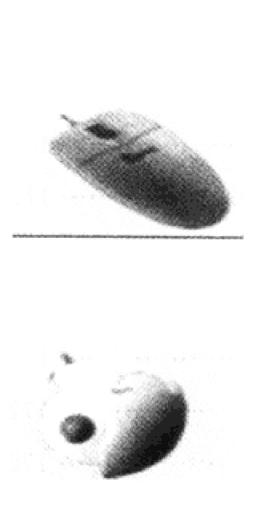
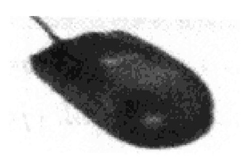
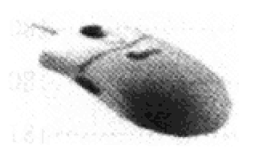
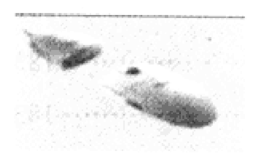
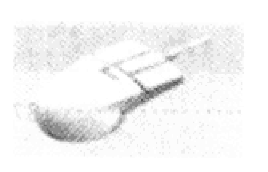
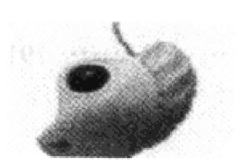
在此要特别强调的是，由于游戏的产地不同，在游戏中会有不同的政治倾向和价值取向，希望广大玩家集中注意力于游戏与益智上，并对不良的价值观和错误的政治观保持批判态度。

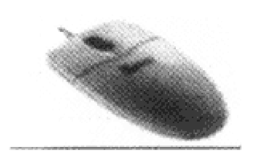
本书主要由宋悦编写，同时参加编写的人员还有：蒙文荣、林章庆、刘元高、郑桂水、黄建森、康永宏、李春鹤、冯曙红、袁军、林振宁、周成福、陈培、邓冰、黄强、郑国鸿、薛小香等，在此表示衷心的感谢。

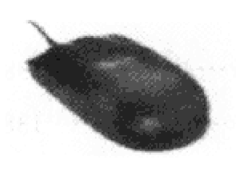
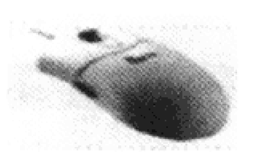
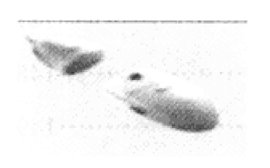
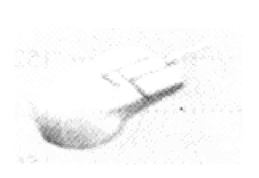
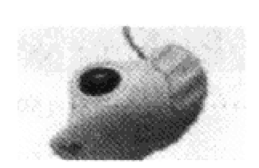
目录



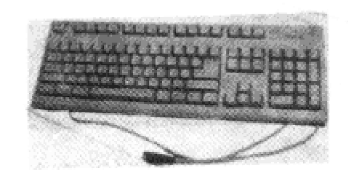









第1篇 即时战略类游戏

即时战略类游戏的英文全称是 Real Time Game，简称 RTG。主要特征在于游戏的即时性。即时战略类游戏的基本模式是玩家通过一定的手段获取一定种类的资源，并将这些资源按游戏需要生产出具有一定特征的战斗力，最终击溃敌人或者达到特定的目标。



本篇具体介绍以下游戏

- 命令与征服
- 魔兽争霸 2
- 帝国时代
- 星际争霸

即时战略类游戏中，玩家随时可以进行控制和操纵而无须等待电脑方的行动，敌我双方的行动永远是同步的，如同一场真实的战斗一般，因此称之为即时战略类游戏。即时战略类游戏是电脑游戏的一个大类。它与策略类游戏有很多共通之处。就本质而言，这两类游戏其实是一样的，但这两类游戏的产品太多，精品层出不穷，如果归为一类的话，可能要占据电脑游戏的一半以上。因此将其中即时特征比较明显的游戏列出来，单独归为一类。

即时战略类游戏这几年来取得了长足的发展。自从《命令与征服》获得巨大成功之后，各游戏公司纷纷推出自己的力作，其间精品不断涌现。对此感兴趣的玩家也迅速增加。细分下去，即时战略类游戏也可以分为两类，一类以 Westwood 公司推出的《命令与征服》系列为代表，此类游戏一般以一辆基地车为基础，有了基地就可以制造相应的建筑，然后生产相应的战斗力。资源的获得一般以矿车收集矿产为主要形式。资源种类较为单一。另一类以暴雪娱乐(Blizzard)公司的《魔兽争霸》系列和《星际争霸/母巢之战》系列为代表，它与上面一类的主要区别是资源的获得和建筑的制造都是工兵(在有些游戏里也称农民)为基础的。资源种类也比较多。在有的情况下，从事生产的工兵可以成为进攻力量的一部分。很多战术甚至是在工兵的基础上设计的。这一点在《星际争霸/母巢之战》里体现得尤为明显。下面我们将分别介绍这些游戏，重点介绍代表当前即时战略游戏巅峰的《帝国时代》系列和《星际争霸/母巢之战》。

第1章　命令与征服



图1.1　命令与征服

1.1　游戏简介

说到《命令与征服》(Command And Conquer,简称C&C),就几乎到了即时战略类游戏的源头。虽然说最早出现的即时战略类游戏是同样由Westwood公司制作的《沙丘2》(Dune2)。但《沙丘2》实在太过于原始了。不仅图像十分粗糙,最重要的是《沙丘2》不能方便直接地对部队下达行走和攻击的命令,没有编队的功能。因此难以实现最为基本的战略和战术意图,实在不能算是一个基本的即时战略类游戏,只能作为一个雏形。真正的即时战略类游戏的出现,可能就要算《命令与征服》了。

《命令与征服》的故事背景主要是两派之争。一方是地球正规军,简称GDI,其徽标为老鹰。GDI拥有强大的正规军事力量,终极武器为卫星激光攻击(又称为天光)。另一方为一个叫做诺瓦兄弟会的组织,简称NOD。其徽标为蝎子。NOD其武器虽然从强度上不如GDI,但其武器系统自成体系,别有所长,足以与GDI抗衡。其终极武器为原子弹。总的来看,双方实力还算均衡。

《命令与征服》是典型的矿车型即时战略类游戏。其控制系统、资源采集、建筑制造和兵力生产都是该类游戏的代表。《命令与征服》采用的是单键鼠标控制系统。也就是说一个鼠标左键就可以完成将近所有的功能。最主要的控制就是选定单位后,对另一处或单位进行单击。随选定单位的不同和所到处的不同,鼠标状态和所下达的命令会有不同变化。如果用鼠标选定某单位后,左键单击某空处,则鼠标指针为白绿相间的方型,该命令为让该单位到达该处。如果选定的是矿车,单击在矿上,鼠标指针则为红色圆形,该命令为让矿车在此采集香料。如果选定的是战斗单位,单击在敌人身上,鼠标指针也是红色圆形,该命令为对该敌人进行攻击。选中机械单位,单击修理厂,鼠标指针则是三个绿色三角,该命令为让该机械单位进入修理厂修理。选定机械师,单击敌人建筑,鼠标指针则为三个红色三角,该命令为让机械师占领该建筑,单击本方建筑,鼠标指针为三个绿色三角,则为让机械师进入该建筑修理。此外还有一个编队命令,就是Ctrl+数字键,将一群部队补编进一个已经形成的部队可以先选定待补编部队,然后用Shift+该编队数,然后再按Ctrl+该编队数。如要将两辆坦克补编进2队,可以先选定这两个坦克,然后按Shift+2,再按Ctrl+2就可以了。不要小看这个命令,只有集群的部队才有强大的战斗力,玩家的战略意图也才能较好地实现。这些指令在其后的游戏中也是一脉相承的。

在《命令与征服》里只有一项资源,即香料。由矿车进行收集并送回香料厂就可以换得相应的钱。一般香料被采集后是不能再生的,但当地图上有香料树时,在香料树的周围会缓慢地出现少量的香料。由于香料具有辐射性,所以一般的士兵是不能在香料区域长时间滞留的,否则其生命值会逐渐降低直

至死亡。当香料受到炮火轰击时，香料会被炮火所毁灭而无法再进行开采。香料的重要性对于战斗是不言而喻的。所有建筑和兵力的生产制造都要消耗相应的钱。因此香料源源不断的供应是战斗胜利的基础。

《命令与征服》里建筑和兵力的制造生产都是靠右边的控制条实现的。控制条中的左边一列是建筑的建造，只要基地还在，就可以制造相应的建筑。右边一列为兵种的制造，主要有士兵和车辆两种。只要在建造了相应的建筑之后就可以进行兵种制造了。

1.2　战斗实例

下面我们先以 New Mission 中的第一个任务：BAD NEIGHBOURHOOD(坏邻居)来看《命令与征服》。

此关的任务背景：在一块军事要地上，我们(NOD方)准备建立起一个军事基地，但不幸的是，我们发现了一个邻居：GDI。我们决定扫除对方，显然对方也是这样想的。

游戏刚开始时，玩家只有一个基地车(Mobile Construction Yard)，选中它后命令它到希望的地点，当然也可以是原地再双击它，就可以将其展开成为基地。

现在我们发现右边的工具条多了很多选项。首先我们建造一个小电厂(Power Plant)，只要先单击该电厂图像，等到其变亮并出现 Ready 字样后选定建筑地点就可以了。然后是香料厂(Tiberium Refinery)、兵营(Hand of NOD)。这时右边出现了很多可以制造的士兵。依次为机枪兵(Minigunner)、导弹兵(Bazooka)、火焰兵(Flamethrower)、机械师(Engineer)。机枪兵最为廉价。导弹兵对付对方的机械部队很好用，且能够对抗对方的空军，但价格就比机枪兵要贵很多了，而且在士兵之间的战斗中不占优势。火焰兵在士兵的近身战斗中很有威力。机械师可用于修理我方的建筑和占领对方的建筑。现在我们要一面发展一面不断地生产战斗力了。

一个香料厂不够我们的需要，先造一个新的香料厂，这样资源的采集就快多了。造一个通信中心(Conmunications Center)，这样我们在右上方就有了一个小地图让我们明白大致的局势。不过可要注意你的电厂。玩家在建筑条的左边会看到一个细长条，那就是你的电量状况。绿条是你的供电量。而那道小横杠则是用电量。当用电量高于供电量时，供电条将变为黄色。此时己方的制造速度将大大变慢，如通信中心之类的用电设备将不能工作。随着建筑的增多用电量会越来越大，因此我们必须多多制造发电厂以保证电量供应。

与此同时我们让两三个最廉价的机枪兵向不同的方向探路以明白战局的形势。很快一个机枪兵发现了对方的重型坦克并丧身于对方的炮火之下。我们这就去为阵亡的士兵报仇。造出七八个导弹兵来，编成一队，对方的重型坦克很快就在我们导弹兵的轰击下爆炸了。整个地图为之一震，真是厉害。但我们的机枪兵和火焰兵也因为太靠近敌人被碾成了肉泥，真是个沉痛的教训。

三个探路的士兵都牺牲了。一个死于对方的重型坦克，一个闯入了对方基地，还有一个在上方的香料区域里呆了太长时间。但三个士兵的牺牲是值得的，我们现在知道在我们的右方和上方有不少的香料。敌人就在地图的最右上方，见图 1.2。我们现在制造空间带(Airstrip)，这是制造坦克的建筑。这时突然空中降下一道天光将一个香料厂打得破乱不堪，没错，这就是 GDI 的卫星攻击。单击香料厂，上面的蓝条就是其耐久度。现在已经只剩了一半，变成了黄条。修吧！单击右边控制条中的 Repair，鼠标变成了扳手的形状，再单击香料厂，几分钟内香料厂就焕然一新了。

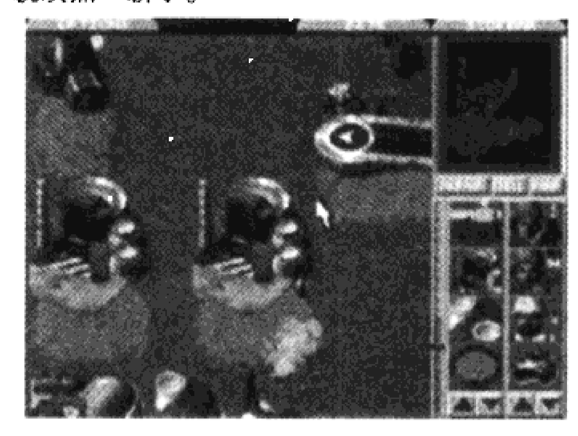


图 1.2　当前局势已明

现在我们可以制造坦克了。但资源开始变得不够。再制造两个香料厂吧。靠上或靠右一些，因为这样离香料更近。我们的钱来得更快一些。千万记住不断地制造坦克。当然坦克也有几种：第一种是轻型坦克(Light Tank)，是 NOD 的主战坦克；第二种是偷袭坦克(Stealth Tank)，普通情况下是隐藏在地下的，敌人发现不了，但攻击时会露出地面，因而会被对方看到并受到攻击，偷袭坦克威力不大，可作为奇兵偷袭，不能作为主战部队；第三种是火焰坦克(Flame Tank)，对付对方士兵有巨大威力，但对付

机械部队就差一些了;第四种是自走大炮(Artillery),放在部队的后方对前面进行轰击威力极大,但己身的防御极其薄弱,可与主战坦克配合使用;第五种是轻型车(NOD Buddy),速度极快,但威力小,防御弱,可作为奇袭部队。一般要大量生产轻型坦克配合自走大炮。

敌人发现了我们,他们开始不断地进攻了,现在的压力是不是很大?一面要照顾基地一面要照顾矿车是不是很烦?可以制造炮塔(Gun Turret)来帮助防守。见图 1.3。

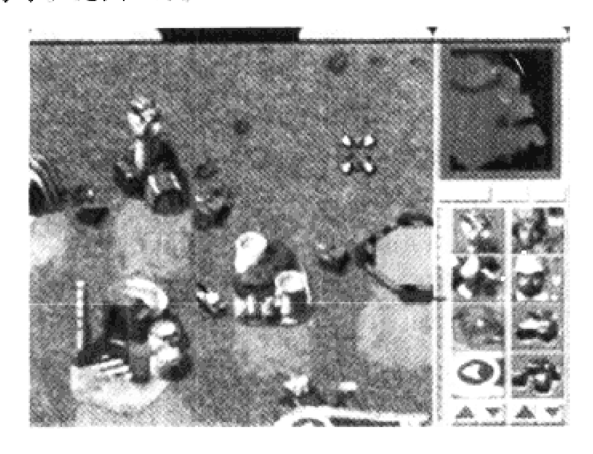


图 1.3　用炮塔帮助防守

如果对方有空军,可用 Sum 防空塔防御。战斗的时候一定要不断地制造部队,修理炮塔。坚持住了这几次进攻,敌方力量就弱很多了。将手上的坦克集结、编队。当有 15 辆以上的坦克时就是一支很强大的力量了。将轻型坦克放在前面,自走大炮放在后面,堵住对方的兵力出口,不要贸然进攻,对方的防御可是很强的。堵住对方的主要出口后,建一个修理厂(Repair Bay)。将受损的坦克送到修理厂里修理,可以省下不少资源。

现在屏幕终于清净了不少。不断地制造坦克,现在可以省一些钱制造 NOD 神庙(Temple of NOD)。有了它 NOD 的最终武器——原子弹终于出来了。同时我们也可以制造一个新的基地车,建立自己的第二个坦克群。护送基地车在上方香料较多的地方开一个新的基地,同时切断对方的采矿路线,就算是胜券在握了。等原子弹造好后,派一辆坦克冲进对方基地内部。这个代价是绝对值得的。朝着对方防守最密集的地方放原子弹吧!见图 1.4。

原子弹的威力实在太大了,可惜的是只有一颗。相比之下,GDI 的卫星攻击要弱得多了,但它可以无限次地使用,只要玩家有足够的耐心。喜欢哪一样,就要看玩家个人爱好了。原子弹之后就是大军冲锋。对方可能会有武装直升机,不用怕,干掉对方的直升机厂,其直升机就无法补充弹药了。多造几个导弹兵,对方的直升机会像蚊子一样毁灭在导弹之下。相信通过玩家的努力一定会迎接胜利的到来,见图 1.5。



图 1.4　这里的一切都将毁灭



图 1.5　胜利了

1.3　其他说明

为了玩家上手的方便,《命令与征服》还提供了任务模式,只要在开始玩家选择 Start new game 即可。玩家可以选择 GDI 或 NOD 任何一方按照剧情过关。见图 1.6。开始敌人都很弱小,玩家能够建造的建筑和能够生产的兵种都很少。随着剧情的发展,玩家的任务难度越来越大,可以生产的建筑和兵种越来越高等。直到最后掌握所有科技,面对对方的所有力量,决一死战并获得最终的胜利。提供任务模式也是几乎所有即时战略类游戏所共有的特点。由于篇幅所限,我们就不再赘述每一关的具体过程,毕竟这个游戏实在太老了。

即时战略类游戏的一大魅力就在于人和人之间的对战。可以说《命令与征服》开创了即时战略网络对战的先河。只要在游戏开始选择 Multiplayer

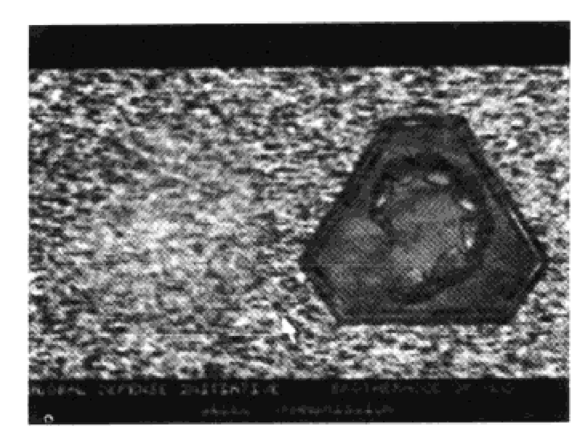


图1.6　GDI与NOD,你选谁?

game就可以了。玩家可以加入别人创建的游戏,也可以自己创建新的游戏,决定初始单位和科技值的高低,但游戏的各方一定是平等的。和人对战的乐趣是难以言说的。战术更加灵活,敌人的战略战术也变得可以揣摩。游戏的网络化,给电脑游戏提供了更大更多的乐趣。不过在《命令与征服》里网络对战也往往会陷入一套固定的模式中,常常成为初期的小兵大战或后来的坦克大战。谁的手快,谁在对战中的操作好,谁能在坦克对战中避开对方的齐射并用齐射有效地打击敌人,谁就能获得战争的胜利。这一缺点,在后来的《红色警戒》(Red Alert)等游戏中没有也无法做到更多的改善。这也是此类游戏一个很大的弊病。直到《魔兽争霸》系列游戏的崛起才改变了对战中常见的坦克大战局面。当然此类游戏也有自己的优点。由于其基地的制造不是太难,而资源又遍布屏幕。因而玩家的基地位置更为灵活,玩家可以随时建立新的基地,从任何一个方向出兵逐鹿天下。因而这类游戏显得更为轻灵飘逸一些,而魔兽争霸类游戏,玩家看到后面关于它们的介绍就会更为清楚。

《命令与征服》开创了即时战略类游戏先河。从其后即时战略类游戏的兴盛就可以看出这个游戏的成功之大。应该说将即时战略类游戏推上巅峰的是Westwood公司后来推出的《红色警戒》。但《命令与征服》的先驱之功,毕竟是不可磨灭的。而且从《红色警戒》当中,我们可以很清楚地看到《命令与征服》的影子。从资源的采集、兵种的设置到整个游戏的操纵系统,可以说《命令与征服》影响了后期的一大批即时战略类游戏。由于政治原因,影响最大的即时战略类游戏《红色警戒》没有在国内得到正式发行。我们也就不再做正式的攻略介绍。同时《红色警戒》的要点在《命令与征服》中也大致包括了。相信玩家对这些游戏已经有了一定的认识,这就够了。

附:《命令与征服》中还有一个秘技。可以不用钱造出大量的兵来,方法如下:

	可卖兵数
GDI:小塔楼	3人
高级塔楼	5人
NOD:小红炮	3人
激光炮	5人
萨姆防空	4人

卖兵方法:按住S键,单击Sell按钮,移到上述单位上,迅速按鼠标左右键——顺序为左、右、左、右即可。

第2章　魔兽争霸2



图1.7　魔兽争霸(之黑潮)

2.1 游戏简介

《魔兽争霸2》(Warcraft2)是由著名的暴雪娱乐公司(Blizzard)继《红色警戒》之后发行的一款即时战略类游戏,当时《命令与征服》之类即时战略类游戏单调的弊病已经开始体现出来。很多玩家已经厌倦了《红色警戒》里连绵不断的坦克大战,希望在战斗过程和战略思想上有一些新的创新。尽管后来的《绝地风暴》等游戏在这些方面力图创新,在资源采集、兵力生产等方面作出了很大的改进,就游戏本身而言也达到了很高的水平。但最后还是无法从根本上改变小兵或坦克大战的模式。《魔兽争霸2》的推出正好弥补了这一空缺。由于《魔兽争霸2》在包括资源采集、建筑制造、兵力生产、兵种特性、战斗过程、操纵系统等许多方面都与《红色警戒》等游戏有很大的差别。因此给了很多即时战略迷耳目一新的感受。由此引发的魔兽热潮更是经久不衰。只要看看现在最流行的《帝国时代》、《星际争霸》等游戏,再回顾当年《红色警戒》之类游戏的如日中天,就不难明白在这转变中《魔兽争霸2》所起的巨大作用。

现在让我们看看《魔兽争霸》类游戏与《命令与征服》有什么不同。

首先,进入《魔兽争霸2》后,我们首先看到的不仅仅是市政大厅(Town Hall,相当于《命令与征服》中的基地车),还有一个农民。不要小瞧这个农民,他可是全部发展的基础。游戏中的各种资源都需要农民来采集。换言之,游戏中的建设单位不再是矿车而是大批的农民,但还有一些不同之处:农民除了采集资源之外还可以建造和修理建筑,因此农民同时还是建设单位,这在以前的《命令与征服》和《红色警戒》里是看不到的,在那些游戏中只要有基地车就可以制造出一切建筑了。在《魔兽争霸2》中农民还有一定的攻击力,在特殊情况下还可以作为战斗单位使用。连一个生产单位都有如此功能,游戏的多样化就可想而知了。

其次,在资源设定上《魔兽争霸》类游戏要比《命令与征服》类更为多样化。在《命令与征服》、《红色警戒》中资源都只有一项,即香料。《红色警戒》里虽然设计了宝石矿,但其本质还是一样的。最后都是化为金钱计算。在《魔兽争霸》类游戏中就大大不同了。《魔兽争霸2》中资源有三项:金子、木材、油矿。《帝国时代》中有四项:食物、木材、石头、金子。《星际争霸》中缩减为两项:水晶、瓦斯气矿。随着玩家的战略战术不同,需要生产不同种类的兵种,各种资源的消耗量也随之不同。因此玩家要根据自己的战术按比例合理地调配农民采集不同资源,这也使得游戏更加富有挑战性。以《魔兽争霸2》为例,金子是一切建筑和兵种所不可缺少的来源。如果玩家只要大量的飞鹰,那么多派人手采集金子吧。如果玩家要大量的箭手的话,木材供应是必须跟上的。如果要打一场海战,一定要记得多采油才能保证战舰的不断生产。这些都是玩家要注意的。

另外,在《魔兽争霸》类游戏中一般还设计了人口的概念,任何单位都要记作一个或数个人口,而人口的增长是受到供给限制的。具体到《魔兽争霸2》中,每个单位占用一个人口供给量。供给建筑为农场(Farm),所能生产的单位数目为农场数量的四倍加一。在后来的《帝国时代》系列和《星际争霸/母巢之战》里还出现了人口上限的限制,即不管有多少供给建筑,人口数最多只能到限定值(《帝国时代》为50,《星际争霸》为200)。人口上限的设定限制了玩家的部队规模。只能向兵种有效性和配合上下工夫,在一定程度上限制了兵海战术的运用,丰富了游戏内涵。

《魔兽争霸2》的故事背景是人族和兽族之争。人族自然是正义的了,兽族是通过黑暗之门到达这个世界的邪恶力量。但从力量上来看,两个种族比较平衡,甚至兽族更强大些。在兵种的设定上,《魔兽争霸2》的兵种系统与前面的《命令与征服》和《红色警戒》等等游戏中的小兵加坦克都大大不同了。在这个游戏里,兵种最主要有步兵、箭手、骑兵(兽族为胖子)、弩车(兽族为投石车)、魔法师、敢死队、空军有飞鹰(兽族为飞龙)、侦察机、海军为战舰、大战舰、隐行战舰。每个兵种特点极其鲜明,各有妙用。

在《魔兽争霸》类游戏中在视图设计上还添加了雾化效果。在开始玩家的视野范围很小,其余的地方都是黑色未知区域。这和《命令与征服》是一样的。但当玩家用某一单位探开地图之后,在《命令与征服》里这一块区域对玩家将始终可视区域,对方在这里的行动都可以看清楚,但在《魔兽争霸》类游戏中探过的区域如果没有单位保持观测的话,该区域将被雾化,对方在这里的所有行动都不可看见。这样玩家不可能通过一次探路就始终保持对地图的了解,因而情报的工作就显得格外重要了。

最后,在控制系统上,《魔兽争霸》类游戏也与前面有很大不同。在这类游戏里一般采用的鼠标双键

操作。选定单位后，主要用右键来下达命令。选定农民，右键单击空处则是命令其走到该处。单击金矿则是命令其采集金子。单击木材则是命令其伐木。单击受损建筑则是命令其修理建筑。选定作战部队后，右键控制其移动，当用右键单击敌方单位或建筑时，即为命令该部队对该单位或建筑进行攻击。左键主要是配合各种指令使用的，如命令农民建造建筑、命令魔法师使用魔法等等。其实右键的功能都是可以用左键来完成的，只是太麻烦了。玩家可以看到，在选定了一个单位之后，左边的状态栏里多了很多命令图标。一般来说，不管是农民还是战斗部队，第一排的三项都是一样的。从左到右分别为移动、停止、强制攻击。对于农民和油罐船而言，第二排一般有两项，分别是修理和收集资源。如果该农民或油罐船带有资源，则会多出另外一项，将资源送回；如果是普通战斗兵种，第二排的命令则是巡逻和原地警戒；对于弩车和大战舰还会多出第三项，对某一地域进行强制攻击。第三排一般是魔法师的魔法选项。玩家只要在选定了该单位之后，单击左边的命令，再选定地域或对象就可以了，当然也可以配合快捷键。在《魔兽争霸 2》中取消了编队设置，使得操作不太方便，不能不说是一个遗憾，好在后来的《帝国时代》和《星际争霸》等游戏都弥补了这一缺点。

好了，说了这么多，我们还是进入游戏看看究竟怎样吧。

2.2　战斗实例

首先进入游戏，我们看到的是几个选项：单人游戏(Single Game)、多人游戏(Multiplay Game)、产品介绍、制作小组。我们进入单人游戏部分，在单人游戏中又有很多选项，第一项是任务模式(New Campaign)，即选用人族或兽族进行过关；第二项是取存档(Load Game)，就不用多说了；第三项是人和电脑的对战模式(Custom Scenario)。选定对战模式后，再选择自己的种族、对手数量、资源多少、地图类型和开局的单位。如果不选的话将一切由电脑按地图的默认形式给定。我们先以一局对战来了解魔兽的大致内容。

进入游戏后，我们首先只看到一个农民，这个农民是我们一切发展的基础。首先让他建造一个市政大厅(Town Hall)，操作很简单，只要选定农民，单击最左下脚的那个建造选项，再选定要建造的建筑，市政大厅是第一排的最后一个。选好地点，只要该建筑的图像是绿的就行了，最好离金矿和木材近一些，以便于农民采集资源。见图 1.8。

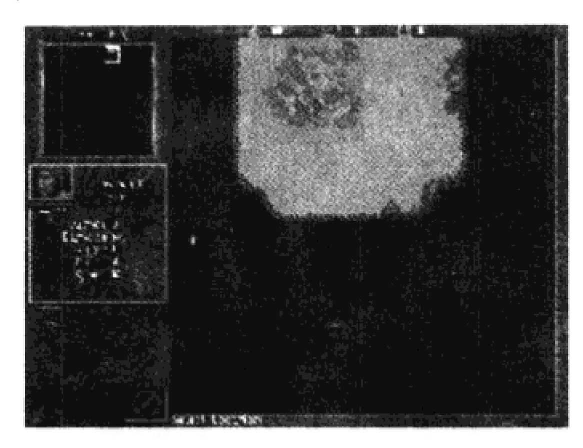


图 1.8　缓慢的开局

其实这些命令都是可以通过快捷键完成的。当玩家将鼠标放到建造选项上时，在最下方将看到一行提示的文字：Build Basic Construction(建造基础建筑)。其中有一个 B 是亮黄色的，表示这就是快捷键，当我们选定农民时，只要按下 B 键，就相当于选定了此项命令。然后将鼠标放到市政大厅的图像上时，在提示栏里又出现了 Build Town Hall 的字样，其中 H 为亮黄色，那么 H 就是快捷键，按下 H 键，就可以直接选择建造地点了，这样只要选定一个农民，先按 B，再按 H，用鼠标选定地点，就可以直接建造一个市政大厅。是不是很快？熟练使用快捷键是玩好此类游戏的基础。顺便说一句，要取消正在建造的建筑只要选定它，然后单击左边的 Cancel 就可以了，快捷键为 Esc。此后所有的建筑制造都是类似的操作，不再赘述。

建好市政大厅后，从市政大厅还不能制造农民，因为现在还没有农场(Farm)来供给人口。没关系，再造一个农场就是了。农场造好后，单击农场，将看到 grow:5, used: 1 的字样。这表示现在能够供给 5 个人口，目前人口数是 1。在以后发展大了之后一定要多注意看看农场，了解自己人口的供给状况。

农场造好了，但是还不能制造农民，因为金子不够了。这从屏幕上提供的 not enough gold... mine more gold 可以看出来。让这个农民采金矿去吧，农民一个往返可以带来 100 金子的收入。有了 400 金子就可以训练下一个农民了。然后不断地制造农民，在人口到达供给上限之前造农场。然后玩家要面临的问题是分配采金子和伐木农民的比例。这要看玩家的具体情况而定了。但是在早期伐木的农民

怎么也不能少于三个。因为所有的建筑都要消耗木材。然后玩家要紧靠着森林建造一个木材厂(Lumber Mill)。一方面可以将伐木量增加25%,另一方面可以缩短农民将木材送回的时间。然后玩家就要开始防守了,电脑的早期进攻可是很早的。早期防守可以主要用塔楼完成,通过一个农民的探路我们发现敌人基地在下方。所以首先向下防守,我们将防线扩到靠下一些,这样一方面避免敌人骚扰基地,另一方面可以给基地留出更多的空间。但防线扩大后难免有漏洞,所以一定要有一个兵营并生产一些兵力作为快速反应部队。如图1.9所示。

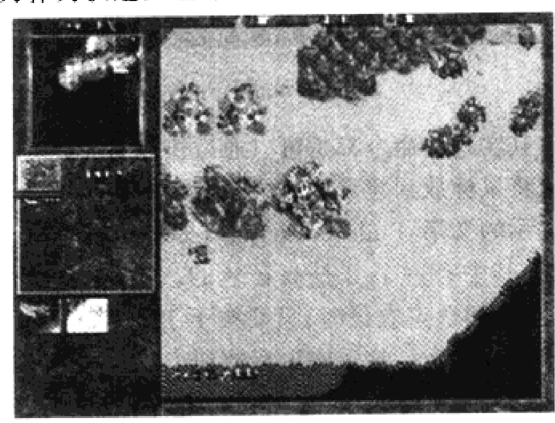


图1.9 用塔楼防守新的基地

要注意的是塔楼本身还没有攻击力,必须进行升级。塔楼有两个升级方向:箭塔和投石塔。只有在木材厂建起来后才能升级箭塔,而投石塔的先决建筑是铁匠铺(Blacksmith)。箭塔的攻击力较小,防御也更为薄弱,耐久度只有130,不如投石塔。与之相比投石塔攻击力强,范围大,耐久度为160,但箭塔更为廉价,且能防空,射速快,对付近身攻击敌人更有效,喜欢用什么就看玩家个人爱好了。

现在要赶紧发展。首先不要急着升级士兵攻防,赶紧将市政大厅升级到要塞(Keep),这样农民的采金量就会增加10%。升级到要塞后就可以造高级建筑。建造一个马厩(Stable),这样就可以生产主战部队骑兵(Knight)。建好马厩后,再将要塞升级到最高级:城堡(Castle)。此时金子的采集量增加到最初的120%。

现在玩家感觉到压力了吧,由于农民的伐木范围不断扩大和第二金矿的投入开采,基地范围越来越大,对方的进攻也越来越多。两相交织使玩家大为头痛。对付电脑一个不错的办法就是多造塔楼。同时兵营要不断地制造兵力。骑士要多一些,以便对付对方的弩车或投石车。

基地已经升级到最高级,现在我们要干的就是不断地升级、造兵。如果能够开一个新基地的话,钱一定多得用不完了吧。没事,多造兵营,同时多造一些高级建筑。这个地图以陆战为主,我们决定用游侠(Paladin)来作为战斗主力。所以首先要造教堂(Church),造好教堂后首先将骑士升级为游侠,游侠自身有一种很有用的魔法:神圣视野(Holy Vision),该魔法可以让我们很有效地观察地图的情况。升级到游侠后教堂里又多了两个研究项目,它们是游侠的两项魔法:治疗术和驱魔术。前者能够让游侠自己互相治疗,是骑士作战的有力补充;后者能够对付兽族的死亡骑士。现在要不断地升级攻防,所以将所有的人族升级项目简介如下。

近身攻击部队(包括步兵、骑士与游侠)的升级是在铁匠铺里完成的。铁匠铺的三项升级分别为该部队的攻击力、防御力、弩车攻击力。而木材厂中的升级都是为箭手升级准备的。第一排的唯一一项为箭手的攻击力。在基地升级到要塞之后,在木材厂里多了将箭手升级为射手的选项。射手的体力为50,比原来的箭手要高10点。升级到射手后,在木材厂里还有三项升级,第一项为射手的视野,第二项为射程,最后一项让射手的攻击力加3。对箭手的攻击力影响很大。

然后要开始制造神庙(Mage Tower),有了神庙就能够制造魔法师(Mage)。拥有了一定魔法的魔法师在战斗中是很有用的,这一点在后来的《帝国时代》和《星际争霸》中也得到了很好的体现。在《魔兽争霸2》里,魔法师的魔法都是通过神庙的研究得到的。神庙的第一项为制造魔法师。其后分别为减速魔法(Slow)、火环魔法(Flame Shield),火环魔法可以使一个单位身边带上一圈火环,靠近这个单位的任何人都将受到火环的攻击导致生命值的下降直至死亡,而该单位毫无损伤。火环魔法对付对方的大批集群部队极为有效。第二排的第一项研究项目为隐身,被施以隐身魔法的单位在一段时间里对方无法看到,除非使用具有探隐行功能的直升机;第二项研究项目为变形(Polymorph),该魔法可直接将对方的一个单位变成毫无战斗力的野生动物;最后一项魔法是最为霸道的暴雪魔法(Blizzard,正好和这个游戏的制作公司名一样),该魔法会在一个较大的区域里起巨大的冰棱柱,在该区域里的所有单位包括建筑都将遭到毁灭性的打击。见图1.10。

当对方的基地较大时,几个魔法师会大大加快彻底摧毁对方的速度。

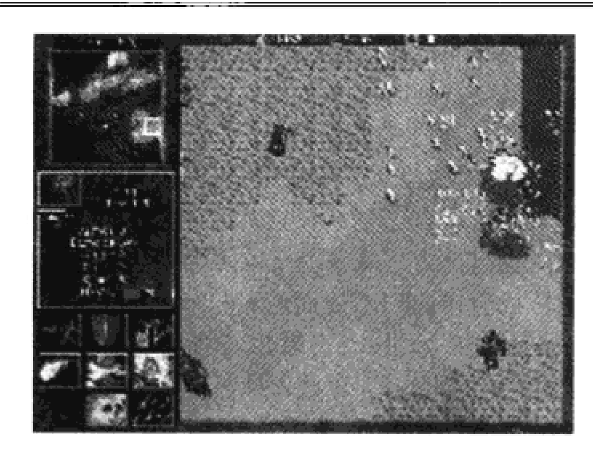


图1.10　恐怖的暴雪魔法

好了，现在玩家的资源一定很多了，此时不妨再造另外一些高级建筑。高级建筑有创造厂(Gnomish Inventor)，可以生产刺探隐形的侦察机和与敌人同归于尽的敢死队。敢死队(Dwarven Demo Squad)不太常用，其本身攻击力较弱，但其舍身攻击威力大，杀伤力强，极为令人害怕，在有些不好进攻的情况下甚至可以用敢死队炸开森林或山脉，改变地形。这一点，在人族的战役模式中将有所体现。魔兽中还有空军，人族只要建造了飞鹰巢穴(Gryphon Aviary)就可以生产飞鹰了。在《魔兽争霸》中能够对空的兵种只有射手和小战舰(Destroyer)，还有箭塔。只要能避开大批的防空兵种，飞鹰可以横扫一切。飞鹰速度快，攻击力尚可，它的缺点就是太贵了，而且在攻击一个目标时容易误伤。如果用于搜寻残敌是再好不过了。此关基本为大陆地形，没有用到海军，但在此把海军也一并介绍。关系到海军的建筑有三个：船厂(Shipyard)，炼油厂(Refinery)，升级厂(Foundry)。船厂制造一切船只；炼油厂的作用在于让油矿开采量增加25%；升级厂用于升级海军的攻防。人族船厂里能够制造的船一共只有五种。油罐船(Oil Tanker)用于采集和运送油矿，是唯一不需要油矿就可以制造的船只；运输船(Transport)用于运输。以上两种船都是没有攻击力的。另外三种是战斗船只，一种是小战舰，又称毁灭者(Elven Destroyer)，另一种是大战舰(Battleship)，两者的区别正如箭塔与投石塔一般，不再赘述。还有一种船只是潜艇(Gnomish Submarine)，攻击力和防御力都较弱，但其属于隐形单位，如果对方没有反隐形单位的帮助将无法对其进行攻击。

现在玩家的兵力已经足够强大了吧，那么就发起进攻吧。由于魔兽不能编队，一次能够选中的部队也只有九个，给玩家的操作带来了不小的困难。没关系，首先用游侠的神圣视野魔法看看对方的情况，包括对方有多少兵力，基地防御如何，在地图的其余地方有无新基地等。施用魔法的操作是：首先选定施法单位，然后用左键单击魔法选项(当然也可以用快捷键)，再用左键单击被施法的单位或区域就可以了。

现在我们看到对方的基地兵力不大，但在另一个金矿处开了一个分基地，新基地还没有防守。我们派几个游侠去干掉对方的分基地，同时以主力进攻对方的主基地。进攻时最好以多兵种配合，但多兵种配合需要玩家的操作熟练，并且对升级的项目要求很多，不过用好了确实威力很大。现在我们开始进攻了，见图1.11。



图1.11　胜利在望

由于事先得知对方的实力不大，而且我方的协同进攻确实不错。对方的箭塔被一个接一个地摧毁，少许兵力也被迅速干掉。图中对方基地旁边曾有不少的农民在运送金子，他们几乎全部倒在了魔法师的暴雪魔法下。在进攻的同时玩家还要注意基地里兵力的生产，当对方也比较强大时就生产主战兵种游侠，而当对方已经无法抵挡我们时就生产威力巨大的弩车。同时玩家还要注意不断地让战场上

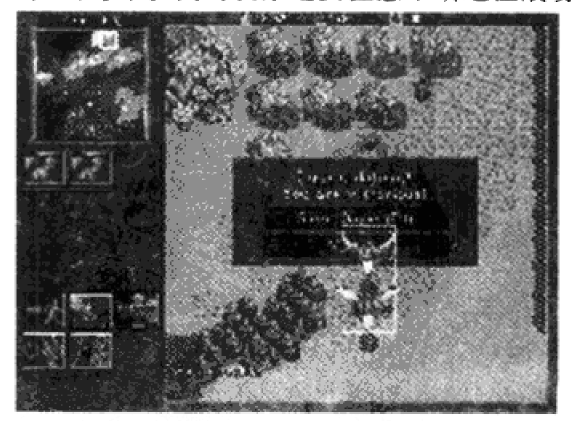


图1.12　胜利到来

的游侠互相补充体力。现在我们胜利在望了。但是对方只要有一个单位逃了出去，我们就不能尽快获得胜利，为了胜利的迅速到来，我们在基地制造一些适于扫荡残敌的飞鹰，对方的基地在我们的攻击下迅速毁灭，暴雪魔法和为数不少的弩车居功至伟，当飞鹰发现了对方逃到另一个金矿处的农民并毁灭了他时，胜利就到来了。见图 1.12。

2.3 其他说明

通过以上战斗的介绍读者对《魔兽争霸 2》有了一定的了解了吧。是不是和《命令与征服》有了很大的不同呢？以上我们使用的是人族，当然兽族作为这个游戏的另一半，也是应该为玩家所了解的。由于篇幅所限，我们就不再用另一场战斗来介绍兽族了。其实除去名称的不同，兽族在绝大部分和人族是一样的，依然有战士、箭手、伐木厂、铁匠铺，包括生命值、耐久度的设定都是一样的。这里我们只介绍兽族与人族明显区别的地方。首先，伐木厂的最后一项升级不是增加射手的攻击力，而是使射手具有自动恢复生命值的能力（Regeneration）。兽族没有骑士，但增加了双头怪（Two - Headed Ogre）。双头怪可以升级到魔法双头怪（Mage）。魔法双头怪的自带魔法为侦察眼（Eye of Kilrogg），使用此魔法后会出现一只眼睛，可飞行，速度极快，探路极为好用，但存在时间极短。此项魔法与游侠的神圣视野魔法有异曲同工之妙。魔法双头怪的两项研究魔法分别为嗜血（Bloodlust）和地雷陷阱（Runes）。嗜血可以较大地增加士兵的攻击力，而地雷陷阱可以在某处制造一个活动的雷区，所有进入该区的单位都将受到重大伤害，我方单位也不例外，对于射手等生命值较低的单位可以一击致死。另外兽族的魔法师是死亡骑士（Death Knight），其魔法和人族魔法师有很大不同，其基本魔法是死亡线（Death Coil）。该魔法可以吸取对方的大部分生命同时增长自己的生命。可以研究的魔法有：加速魔法（Haste），不用多说了；复活（Rise Dead）魔法，可以将死去的骸骨变成具有一般战斗力的骷髅兵（Skeleton）；龙卷风魔法（Whirlwind）能够在指定区域生成一股龙卷风，所有（包括己方）遇到龙卷风的单位将受到重大伤害，但龙卷风会四处飘移，可能造成难以控制的效果；死亡腐朽魔法（Death and Decay）类似于人类的暴雪魔法，能够对指定区域的所有单位或建筑构成巨大伤害，两者形式虽然不同，但伤害性是一样的。暴雪魔法和死亡腐朽魔法都只需要 25 点魔法就可以施为，但持续的时间长短与魔法师的魔法点数有关，造成的破坏又与持续时间成正比。这些构成了《魔兽争霸 2》里多彩多姿的魔法世界。

当然，对战模式下的战法是自由的，没有一定之规。玩家可以自己创造任何战术来完成目标，上面提到的也只是方法之一。玩家可以在早期用箭塔封住对方的金矿达到不战而胜；可以到后期用大量的弩车配合魔法师进攻；可以用箭塔和投石塔控制所有其余的金矿令对方不战而溃。即时战略游戏的优点就在这里，打一千遍有一千遍的不同，和人对战更是智计百出，千变万化。其中的滋味，就要玩家自己去慢慢品尝了。

与所有的即时战略游戏一样，《魔兽争霸 2》也提供了过关模式，人族和兽族各有 15 关，限于篇幅原因，这里不再详述。也许留给玩家自己慢慢探索更为有趣一些。值得一提的是这两个 15 关设计的非常好，由易至难，由简至繁，每关难度的设定和关之间的难度梯度既不至于让玩家因为太难而罢手，又不至因为太容易而索然无味。有些关要玩家由一个基地开始慢慢发展，依靠玩家对战局形势的大致把握，有些关没有基地，只有有限的兵力可以控制，依靠玩家对战术的合理运用和熟练的微操作。在每个种族的后几关，都要求玩家对兵种十分熟悉，对魔法运用合理。尤其是人族的最后一关，更是对玩家的极大考验。不过，再难的关，相信通过玩家的努力，也是可以征服的。

2.4 游戏秘技

最后，我们给出此游戏的作弊秘技：在进入游戏后，按回车键，键入下列字符，将会有如下效果出现：

（1）TIGERLILY：允许跳关，在用过 TIGERLILY 再键入 ORC x，HUMAN x 后可跳关（x = 114）。

（2）GLITTERLING PRIZES：加金、木。

（3）VALDEZ：加油。

（4）DECK ME OUT：立即升级所有技术。

（5）EVERY LITTLE THING SHE DOES：升级所有魔法。

（6）HATCHET，AXE AND SAW：提高伐木速度。

（7）ON SCREEN：显示所有地图。

（8）MAKE IT SO：增加建设、升级、造兵速度。

（9）IT IS A GOOD DAY TO DIE：所有士兵不怕攻击（魔法除外），对敌人一击致命。

(10)UNITE THE CLANS:立即过关。
(11)YOU PITIFUL WORM:立即失败。
(12)THERE CAN BE ONLY ONE:直接看爆机画面。
(13)NEVER A WINNER:失败。

第3章　帝国时代

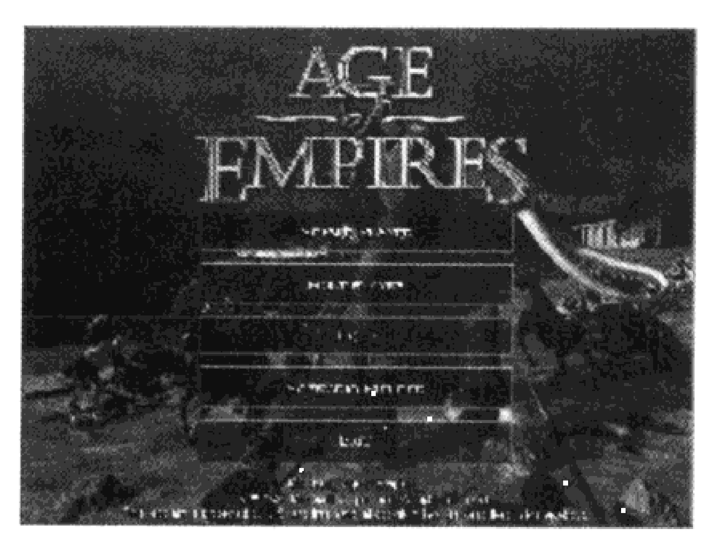


图1.13　帝国时代

3.1　游戏简介

《帝国时代》(Age Of Empires,简称AOE)系列是当前即时战略类游戏中唯一可以和《星际争霸》相比肩的作品。喜欢它的玩家甚至将其称之为到目前为止最为优秀的游戏。能够获得玩家的这种偏爱从一个方面也反映了这个游戏本身的优秀。下面就简单介绍这个游戏,其开始界面见图1.13。

3.1.1　背景知识

《帝国时代》系列的制作公司就是大名鼎鼎的软件业巨头微软(Microsoft)公司。虽然微软公司有时的所作所为略显霸道,但其产品无论是操作系统还是应用软件,都足以领一时风骚。现在让我们仔细地看一看这个游戏的优秀之处。

《帝国时代》系列的背景都是我们十分熟悉的古代人类文明。只是时间和范围不同罢了。在最为原始的《帝国时代1》里,包括古埃及文明、古巴比伦文明、古希腊文明,当然还有古代中国的商朝文明等等。想想吧,我们将回到数千年前的蒙昧时代,重新掌握地球上各民族的兴衰起落,目睹早期人类文明在地球上的发展壮大和合作纷争。任怀古的幽情和改写人类历史的冲天豪气从心头升起。这是何等的感受!可以说,在文化背景方面的优秀创意是《帝国时代》大受欢迎的原因之一。

进入游戏,首先看到的是一段充满历史韵味的片头动画。夕阳余辉里,一个文明的废墟和一场激烈的古代战斗交相闪现,曾经强盛一时的帝国终于也从地球上消失了,留给人们的只是一片引人无限思索的废墟。当年的铜剑被遗弃在长草之中,在岁月中慢慢地锈蚀,但是看到它的人都会想到当年那个强盛一时的民族。就在这种怀古的幽情里我们进入到《帝国时代》的游戏中,初次接触《帝国时代》的玩家一开始可能就会被精美的画面所吸引。低矮的茅屋,衣不蔽体的农民,野地上随处可见的鹿群,处处体现出原始的特征。《帝国时代》的场景之优美,气氛之祥和,常常使玩家忘记自己正处于残酷的种族竞争之中。随着城镇的逐渐发展,玩家开始感觉到文明的演进;随着活动区域的逐渐扩大,各民族终于不可避免地发生了接触,虽然有合作,但更多的是争夺与厮杀。首先是局部摩擦,战争不断升级,最后种族之间的大战终于爆发了。胜者为王败者寇,能否从激烈的种族竞争中生存下来,成为一个横绝一世的大帝国,就要看你的水平了。

好了,现在我们单从游戏的角度来看一看这个游戏,《帝国时代》属于《魔兽争霸》类的多资源即时

战略类游戏。资源一共有四类：食物、木材、金子、石头。玩家需要一定数量的农民（Villager，又称村民）来种田、伐木、掘金、采石以保证资源的不断供给。游戏中的不同升级和不同的建筑、兵种制造对应着不同的资源需要。任何一个帝国的发展都需要经历四个时期：石器时代（Stone Age）、工具时代（Tool Age）、青铜时代（Bronze Age）、铁器时代（Iron Age）。不同时代需要的主要资源也不尽相同。一般来说，在原始时代，食物是当务之急。等到升级到工具时代后，由于可以种田，食物的危机逐渐缓解，木材成为最为需要的资源，而到了青铜时代以后，黄金兵种逐渐登场，金子成为决定力量强大与否的主要资源，这一切是不是和人类的发展很相似？

3.1.2 游戏入门

下面从兵种、建筑、科技几个方面详细说明。

3.1.2.1 《帝国时代 1》里的兵种

《帝国时代》系列里的兵种极多，但分类很鲜明。以《帝国时代 1》为例，兵种主要有以下几种：步兵类，这是在石器时代就可以开始制造的兵种，也较为廉价，后来有些种族会有剑士，只是与同时代的兵种相比太弱小了；骑兵类，速度快，是探路的好手，作战也有不错的威力；弓兵类，攻击范围广，用于控制和基地防御是再好不过了；还有战车类，包括投石车和弹道车；然后是牧师（Priest），常用于给自己的部队补充生命值，或者将对方的部队召唤为己方部队，但牧师造价高，本身十分脆弱；最后一个兵种是方阵兵团，此兵种攻击力与防御力均臻一流，威力极大，只是出现得太晚了。在地图中还有不少的海洋，因此船只的出现也是顺理成章的事。这里不能不提的是，对于不同的民族、同样的作战单位类别里，兵种是不一样的。如在骑兵里，埃及等民族会有皮粗肉厚生命值极长的象骑兵，但大和民族就没有。而亚述人（Assyrian）所具有的弹道车则是埃及所没有的。总体来说，种族之间的力量还算平衡。即使对于同一个兵种，不同的种族所能升级达到的级别不同，如对于剑士（Sword Man），有些种族如商民族等只能够升级到攻击力为 9，防御力为 1 的宽剑兵（Broad Sword Man），但对于巴比伦（Babylonian）民族来说，却可以升级到攻击力为 11，防御力为 2 的长剑兵（Long Sword Man）。

再详细分下去，每类兵力还有几个兵种。就步兵而言，第一类兵种是斧兵（Axeman），斧兵是在石器时代就可以生产的最原始兵种。斧兵按照升级与否可以分为石斧兵和铁斧兵，然后是剑士，剑士按照升级与否可以分为短剑兵和长剑兵。骑兵类里有三个兵种，首先是侦察骑兵（Scout），然后是车骑兵（Chariot），还有战斗骑兵（Cavalry），战斗骑兵可升级到重骑兵（Heavy Cavalry），在埃及等民族可还有象骑兵，（War Elephant，又称战象）。弓兵类的兵种和骑兵差不多相对应。首先是射手（Bow Man），其次是高级射手（Composite Bow Man），最后是车弓兵（Chariot Archer）、骑射手（Horse Archer）、象弓兵（Elephant Archer）。牧师只有一种，但是不同的种族所能研究的牧师升级项目是不一样的，所以每个民族的牧师能力大小有很大区别。方阵兵团按照升级与否可分为百夫长（Hoplite）、千夫长（Phalanx）与万夫长（Centurion）。战车类一共只有两个兵种，一是投石车（Stone Thrower），射程远，威力大，面杀伤，是防守和攻坚不可替代的大威力武器，只是速度太慢了，发射频率低，对近身没有攻击力。另一种是弹道车（Ballista），其威力和射程逊于前者，但速度快，发射频率高，可用于近身作战。一般来说，船只有如下几种。捕鱼船（Fish Boat）用于捕鱼以增加食物，可升级为大型捕鱼船（Fish Ship）。商船（Trade Boat），可与其他国家交易以获得金子，可升级为大型商船（Trade Ship）。轻型运输船（Light Transport），作用就不用多说了，可升级为重型运输船（Heavy Transport），其运输能力将会加倍。侦察船（Scout Boat），用如其名，具有一般战斗力，速度较快，可用于侦察。侦察船可升级为战舰（War Galley），威力有较大增长，战舰还可以升级到大战舰（Trireme）和弹道战舰（Catapult Trireme），直至威力巨大的毁灭者（Juggernaught），用于海战以及对沿海的单位建筑进行攻击。当然，没有任何一个民族可以拥有以上的所有兵种，也没有任何一个民族能够完成所有的升级。

3.1.2.2 《帝国时代 2》里的建筑

在建筑方面，《帝国时代 2》也做得很有特点，玩家可以看到随着时代的演进，所有的建筑逐渐从原始趋向于近代，愈来愈高大壮丽。虽然各民族的建筑外观有很大差别，但所有的民族的建筑类别和数量都是一样的，现在将其简介如下。

玩家开始游戏时只有一个建筑，就是城镇中心（Town Center），城镇中心的作用类似于《魔兽争霸》里的市政大厅。用于制造农民和升级。此时农民（Builder）所能建造的建筑按从左到右的顺序分别是：房屋（House），用于增加人口供应，每一个房屋可

以供给四个人口，在《帝国时代1》里人口的上限为50，这一规定多少限制了战争的规模；第二个建筑是步兵营(Barrack)；然后是粮仓(Granary)，可用于存放粮食，农民在获得粮食以后可以上交到粮仓，这样农民不至于只能在城镇中心附近劳作，粮仓拓展了农民的活动范围；仓库(Storage Pit)，功用类似于粮仓，用于储存木材、石头、金子，还有农民打猎所获得的食物，简而言之，粮仓不能接受的东西都可以放到仓库；最后一项是船厂(Dock)，用于制造船只，就不用多说了。

到工具时代后，农民可以制造的建筑有：市场(Market)，可用于和向盟国赠送资源，建好市场后，单击右上角的外交选项(Diplomacy)，然后就可以向盟友赠送资源了，每一次单击玩家将减少125单位的资源，但盟友只能得到100单位，其中25单位作为交易费用损失掉了；玩家还可以建造弓箭场(Archery Range)和马厩(Stable)，此时玩家不用再费心寻找食物，因为农田(Farm)出现了，一块农田可以提供一定数量的食物，食物的数量多少取决于玩家的种族以及在农田方面的升级，农田的食物只要用农民耕作就可以逐渐获得；如果玩家在粮仓里升级了城墙(Small Wall)和了望塔(Watch Tower)，那么在农场后面就会多出这两个建筑，这是防守的中坚力量。

升级到青铜时代后，可以建造的建筑几乎全部出现了，首先增加的建筑是政府中心(Government Center)，政府中有很多很重要的升级项目，而且允许玩家建造多个城镇中心。下一个建筑是神庙(Temple)，用于训练牧师。再下面一排出现的新建筑是围城武器工场(Siege Work Shop)，用于生产战车类武器。还有一个建筑是学院(Academy)，用于生产方阵兵团。

铁器时代的到来只是增加了许多兵种和升级项目，在建筑方面新增的只有一个：奇迹(Wonder)。奇迹的出现是《帝国时代》里的最大创造，它一方面体现了《帝国时代》的文化内涵，另外也使得《帝国时代》成为了真正可以不战而胜的即时战略游戏，因为在标准模式下，建造奇迹并保持两千年就可以获得胜利。当然这也是有一定难度的，因为奇迹的建造需要金子、木材和石头各1000单位，这在《帝国时代》里可是一笔不小的资源，而且奇迹类似于人类文明，极其脆弱，建造慢，毁灭快。但是人类的文明可以在战火硝烟里一次又一次重建。奇迹再难，也挡不住玩家对他的巨大热情。《帝国时代》里的奇迹是极其壮观的，无数玩家为之深深吸引，甚至为了亲手建造奇迹才开始玩这个游戏。不过在《帝国时代1》里奇迹并不是很多，因为很多民族的奇迹都是一样的，如大和民族和中国商文明所建造的奇迹都是一个类似于天坛祈年殿的建筑，而埃及、亚述等民族都是大金字塔。不能不说是一个遗憾，图1.14是一个已经建好的奇迹，由于图片的缩小已经有些失真了，但仍然可以看到它的壮观。

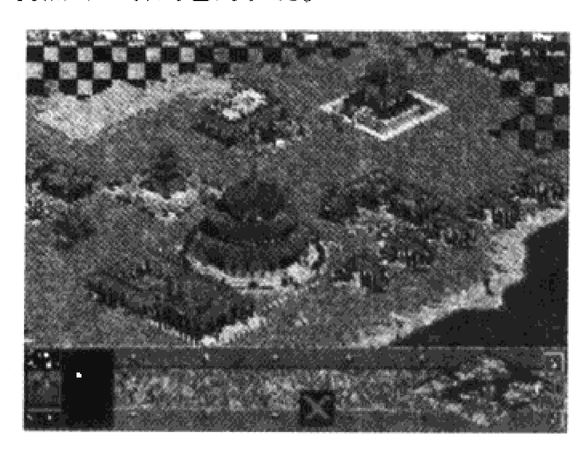


图1.14　高丽人的奇迹

3.1.2.3　《帝国时代》里的科技

说完了奇迹，还要提到的是《帝国时代》里的升级项目。帝国的升级项目实在太多了，而且有的升级极其重要，有的建筑和兵种要通过升级才能出现。初次接触《帝国时代》的玩家可能会被其形形色色的升级弄昏了头脑，因此现在将其简介如下。

首先出现的升级是在城镇中心，只要有两个石器时代的建筑和足够资源就可以进行，城镇中心的级别直接决定了玩家所处的时代类型，理所当然是最重要的升级项目。

到了工具时代后，要升级的项目就多了。兵营里的升级为将石斧兵升级为铁斧兵。粮仓里的研究项目前面已有介绍，分别为城墙和了望塔。在工具时代只能升级到小型城墙和最初级的了望塔。仓库里的升级项目较多，从左到右分别为：肉搏部队攻击+2；步兵防御+2；射手类部队防御+2；骑兵防御+2。在市场中的升级分别为：远射型部队的射程+1，同时木材产量增加为原始时代的120%；采石量增加为130%；采金量增加为130%。农田粮食产量+75单位。

升级到青铜时代后，兵营中的升级为训练短剑兵(Short Sword Man)，升级完后在兵营中就可以制造短剑兵了，升完此级后还可以进行的升级为训练宽剑兵。粮仓里的升级项目为升级中型城墙(Medi-

um Wall)和哨塔(Sentry Tower)。仓库里的升级和前面是一样的,仍然是在原基础上肉搏部队攻击+2;步兵防御+2;射手类部队防御+2;骑兵防御+2;多出来的一项是步兵在面对远射部队时防御+1。仓库里的升级还有三项;第一项仍然是远射部队射程+1,木材产量增长为石器时代的140%;第二项为轮子(Wheel),是这个游戏里极为重要的研究项目,可以让农民速度增加30%,能极大提升发展的速度,有了轮子后才能制造车弓兵和车骑兵;下面的一项升级仍然是为农田准备的,将农田的产量再增加75点。在船厂里也出现了升级项目,分别为升级大型渔船、大型商船和战舰。弓箭场中可以升级弓,此后就可以在弓箭场里训练高级弓兵了。政府里有三项升级;首先是所有的骑兵、车弓兵、骑射手生命值增加15%;第二项为与同盟国共享探险,在多人对战时颇有用处;最后是所有建筑时间减33%,城墙和建筑耐久度增加20%。神庙是生产牧师的地方,除第一项是训练牧师以外,后面都是与牧师有关的升级项目,第一个为让牧师的召唤效果增加30%;后面是让牧师的生命值加倍;最后一项为让牧师的移动速度增加40%。

最后到了铁器时代,所有的升级项目都出现了。兵营里升级长剑兵。粮仓升级大型城墙(Fortification)和守卫塔(Guard Tower)以及威力更大的弹道塔(Ballista Tower)。仓库里的升级项目和前面依然是一样的,唯一的不同在于此次肉搏部队的攻击力加3而不是加2。船厂里出现了不少新的升级,分别为升级重型运输船、战舰,升级完战舰后可以升级到大战舰和弹道战舰,最后可以升级到最为厉害的海上力量:毁灭者(Juggernought)。市场中的升级与前面有所区别:第一项仍然是远射部队的攻击力+2和木材产量增加为石器时代的160%;第二项为可以较大增加农民对建筑及守卫塔破坏力,甚至可以超过弓箭兵的威力;第三项让金子产量增加25%,同时向盟国赠送资源不再需要费用;第四项依然是农田产量增加75点。政府中心里的升级增加了很多:方阵兵团速度增加25%;围城武器(指投石车和弹道车)准确度增加,升级完此项后才会出现弹道塔和弹道战舰;第三项升级的是弹道车等远射部队的攻击力+1;最后则是围城武器射程+2。神庙中又对牧师的能力做了进一步扩充,依次为:召唤范围+3;具有召唤对方建筑和牧师的能力;补血速度增加50%;农民的速度、攻击力和生命值有所上升。弓箭场中可以将骑射手升级到重型骑射手。骑兵营里可以将战斗骑兵升级到重骑兵。围城武器工场里可以升级投石车攻击力;还可将投石车和弹道车升级为重型投石车(Heavy Catapult)和重型弹道车(Helepolis)。前提分别是升级了农民破坏力和弹道武器准确度。学院里可以将百夫长升级到千夫长,在政府中心里升级了方阵兵团速度后可以升级到万夫长(Centruion)。当然,以上说的是所有科技状态下的情况,当然对于不同的种族只能有相应部分的升级,也只能生产相应的部分部队。还要注意的是有些升级是以其他升级项目为基础的,如果其前提升级项目没有完成,那么这些升级也就不能进行。以上就是《帝国时代1》的科技树(Tech Tree)。《帝国时代1》的科技还是《帝国时代》系列里最为简单的,怎么样,感觉到《帝国时代》的复杂了吧!

3.1.2.4 帝国里的种族区别

《帝国时代》中的种族选择是很讲究的。因为它和别的即时战略游戏不同,共有12个种族,各个种族都特点分明。当然,这种区别有些到了游戏后期才能体现出来。比如说陆战和海战就绝对要选不同的种族,而且就是在陆战也是不同的种族有不同的战法,是攻击还是防守,步兵强攻还是投石车,是用塔楼以守为攻地建到对方区域还是用牧师转化敌人的部队,是一开始变采取闪电战毕其功于一役还是步步为营,或者来一场持久战,这都和你选择的种族有关。限于篇幅,下面就先简单地给大家介绍一下各个种族的特点吧!

亚述人(Assyrian):弓兵等远距离攻击部队发射频率加40%,村民速度比其他种族快30%。

巴比伦人(Babylonian):墙和塔楼的耐久度加倍,牧师使用魔法后恢复时间加30%,开采石头能力加30%。

高丽人(Choson):长剑兵(Long Swordsman)和重剑兵(Legion)生命力加80点,塔楼发射距离加2,训练牧师价格减30%。

埃及人(Egyptian):金矿开采能力加20%,车骑兵(Chariot)和车弓兵(Chariot Archer)生命力加33%,牧师法力距离加3。

希腊(Greek):方针兵团其升级后的各兵种(Hoplite, Phalanx, Centurion)移动速度加30%,战船(War Ships)移动速度加30%。

希泰人(Hittite):投石车及其升级后的强力投石车(Stone Thrower, Catapult, Heavy Catapult)的生命力加倍,弓兵等远距离攻击部队攻击力加1,战船(War Ship)攻击距离+4。

米诺人(Minoan):船类价格降30%,弓兵射击距离加2,农场产量增25%。

波斯人(Persian):打猎能力增30%,农场产量减30%,象兵(War Elephant)和象弓兵(Elephant Archer)移动速度加50%,三桨战船(Trireme)射击频率增50%。

腓尼基人(Phoenician):象兵(War Elephant)和象弓兵(Elephant Archer)价格降25%,投石战船(Catapult Trireme、Juggernaught)射击频率增65%。

商朝(Shang):村民价格降30%,城墙耐久力加倍。

闪族人(Sumerian):村民生命力+15,投石车等(Stone Thrower, Catapult, Heavy Catapult)射击频率升50%,农场产量加倍。

大和人(Yamato):骑兵和马弓兵(Horse Archers, Scout, Cavalry, Heavy Cavalry, Cataphract)价格降25%,村民移动速度加30%,船的生命力升30%。

3.1.2.5 《帝国时代》里的控制

现在我们看看《帝国时代》的控制,从根本上说,《帝国时代》系列和《魔兽争霸2》一样都是采用的双键鼠标控制模式。但帝国里的东西太多,如果都靠鼠标来单击的话,速度再快也难以面对激烈而复杂的战斗以及同时不能放下的生产,《帝国时代》对每一个操作同样设定了快捷键,现在将其利用快捷键的控制大致简介如下。

Ctrl+A:让弓箭场(Archery Range)出现在地图视窗中央。

Ctrl+B:兵营(Barracks)出现在地图视窗中央。

Ctrl+D:让船厂(Dock)出现在地图视窗中央。

Ctrl+H:让城镇中心(Town Center)出现在地图视窗中央。

Ctrl+K:让围城武器工厂(Siege Workshop)出现在地图视窗中央。

Ctrl+L:让马厩(Stables)出现在地图视窗中央。

Ctrl+P:让神庙(Temple)出现在地图视窗中央。

Ctrl+Y:让学院(Academy)出现在地图视窗中央。

F1:显示游戏辅助画面。

F3或Pause:暂停游戏。

F4:在右下角显示分数。

F10:显示游戏主选单。

F11:显示游戏时间和游戏速度。

Shift+F1:单项问题辅助画面。

+:增快游戏速度。

-:减慢游戏速度。

L:让运输舰上的人登陆。

Esc:取消动作。

↑↓→←:移动地图视窗。

Delete:删除部队或建筑物。

Spacebar:让选择的单位出现在地图视窗中央。

Enter:(加上信息)送信息。

1~9:选择部队编组。

Alt+1~Alt+9:让所选择的部队编组出现在地图视窗中央。

Ctrl+1~Ctrl+9:将部队编组。

Shift+1~Shift+9:让新部队加入部队编组。

Shift+滑鼠左键:选择部队。

Tab:看下一个部队的状态。

Shift+Tab:看上一个部队的状态。

·生产部队(必须先用鼠标点在相关的建筑物上)

B:弹道车(Ballista)。

C:农民(Villager)。

C:大型弹道车(Catapult)。

C:骑兵(Horse Unit)。

E:大象兵(Elephant Units)。

E:战舰(War Galley)。

F:渔船(Fishing Boat)。

R:战车弓箭兵(Chariot Archer)。

S:侦察兵(Scout)。

S:剑士(Swordsman)。

T:弓箭兵(Archer)。

T:运输舰(Transport)。

T:僧侣(Priest)。

T:百夫长(Hoplite)。

兴建建筑物

BA:兴建箭术靶场(Archery Range)。

BB:兴建军营(Barrack)。

BC:兴建政府中心(Government Center)。

BD:兴建船坞(Dock)。

BE:兴建房屋(House)。

BG:兴建粮仓(Granary)。

BK:兴建围城工厂(Siege Workshop)。

BL:兴建马厩(Stable)。

BM:兴建市场(Market)。

BN:兴建市镇中心(Town Center)。

BP:兴建神庙(Temple)。

BS:兴建仓库(Storage Pit)。

BT:兴建防卫塔(Tower)。

BW:兴建城墙(Wall)。

BY:兴建学院(Academy)。

玩家是不是有些头昏了?这是很正常的事情,理论常常是灰色的。那么还是让我们进入游戏来看一看吧。

3.2 战斗实例

进入《帝国时代》后,我们先选择单人游戏(Single Player),第一项是随机地图(Random Map),类似于《魔兽争霸》里的对战模式。在《帝国时代》里,对战被更加突出而过关模式被更加弱化了,因此将此项放在最前。我们先进入这个模式,然后面对的是对战的众多选项,玩家可以选择自己的民族、起始时在地图上的位置、所有民族的数量、民族之间的同盟情况,单击右上方的 Setting 可以进行更细的选择。包括地图大小、胜利条件、地图模式、起始时代、资源多少、难度和探路设定等等。这里要详细说明的是胜利条件。

如果选择标准模式(Standard),那么玩家只要满足以下条件之一就可以获得胜利:第一当然是把其余的敌人都消灭掉;第二是你能占有所有的废墟(Ruins)并持续2000年的时间,废墟就是那些类似于一堆巨石围着一个水池的建筑,占有的方法很简单(派任意一个部队去接触一下就行了,它会变成我方的颜色);第三种方法是搜集到所有的古文明产物(Articraft),就是那些手推车一样的东西,再保持2000年的时间;第四种方法是玩家自己修一个奇迹(Wonder),再保持2000年的时间。在几种以"占有……"为目的的胜利条件中,一旦游戏中的某一方占有了所有废墟或古文明产物,在屏幕的右上角会出现一个提示,并开始倒记时,2000年一完就胜利。这时只要任一方有一个单位碰到其中的一个废墟或古文明产物,则此条件就不成立,倒记时当然也就不存在了。废墟的数量较少,目标大,所以占有起来比较容易,但是它是不可移动的,很容易被敌人反占去。古文明产物的数量比废墟多多了,但是它们是可移动的,在占有之后就由玩家控制了,只要你把所有的古文明产物都移到自己的基地里去,再把基地守好,也是一个很好的取胜办法。至于自己修建奇迹,需要玩家升级到铁器时代,而且耗费大量的资源,修建的速度又极慢,但毕竟是自己可控制的,就在自己的基地里,所以也是不错的胜利办法。

在下方的三个选项里,Fixed Positioned 是根据玩家选定的起始位置开始游戏,否则将会随机安排各方位置。Full Tech Tree 将消灭各民族在种族和兵种上的区别,任何一方都将拥有所有的兵种和科技。Reveal Map 将给出所有地图,但非探索部分是雾化的。如果玩家对某一设定觉得不太明白,可以先单击右下角的问号,然后让鼠标变成问号后再单击有疑问的地方,就会出现其解释。

现在我们选择超大地图,标准胜利模式,高地地形(High Land),其余一律采用默认模式(Default),在下方只选择 Fixed Positioned,民族是电脑随机给出的埃及(Egyptian)。总民族数暂定为4个。难度中等。就开始游戏。

从地图上看,我方在三点左右的位置,如图1.15所示。

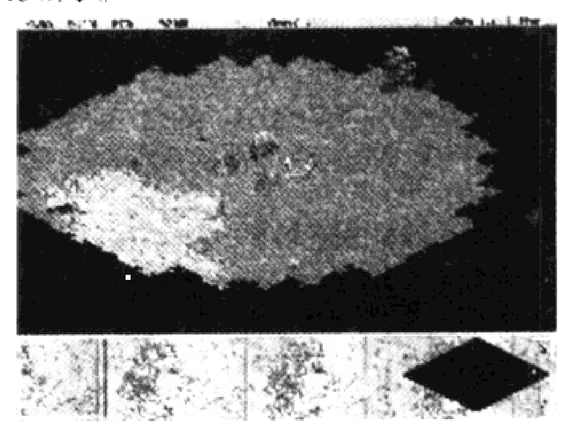


图 1.15 一切刚刚开始

在这里要说明一下,一般来说,在《帝国时代》和《星际争霸》等即时战略类游戏中,一般将整个地图看作一个时钟,时针所指位置为钟面几点就称之为该位置为几点,上面所说三点即为地图最右边的地方。玩家从小地图上也可以看出来。这种说明方法在网上对战时或叙述一般战斗时常常用到。玩家还可以单击右下角的 S 按钮,以便于观察各方的发展速度。现在要加速发展了,首先城镇中心要不断制造农民直至达到上限。选中所有农民,建造两个房屋以便于后面的农民生产,但是不要多,否则后面的粮仓就没法建造了。将三个农民分开,向几个方向探路,很快在上方找到了浆果群,将现在的五个农民集合,在浆果旁边建造粮仓并赶快采集粮食。一般有六七个农民就可以了。剩下的农民全部伐木,有了足够的木材就到森林旁边建一个仓库并将所有伐木的农民拉到仓库边上伐木,这样伐木的效率会有较大改善。建议将采集粮食的农民和伐木的农民分别编队,这样控制起来可以容易很多。很快500点的粮食就好了,升级城镇中心到工具时代。在此过程中可以建造一个兵营。

到工具时代了，玩家现在可以感觉到木材的重要了吧。首先一定要建一个市场，并升级伐木能力，建造弓箭场和马厩。浆果采完了吧，农民可以种地以继续粮食的供给，地要离粮仓或城镇中心近一些，但也不要太近，地与地之间留出空隙，如图 1.16 所示。

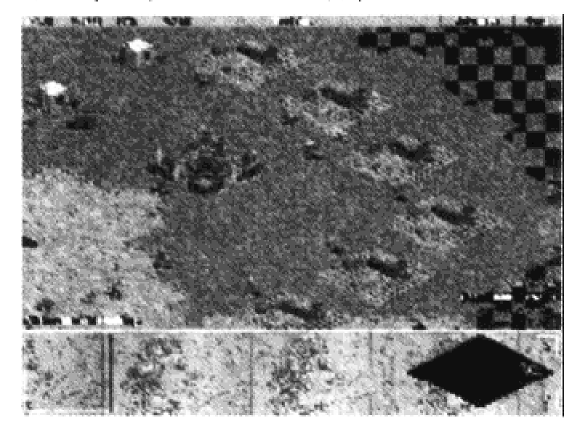


图 1.16　分田分地真忙

这里要说明的是，如果要追求速度，一般农民在升级到青铜时代以前是不种地的，因为种地也是要消耗木材的，而且种地的速度比采集浆果和打猎慢，不过现在和电脑对战较容易，我们就将就了。要注意一个农民种一块地，一块地上有多个农民不会有更高的效率，现在木材不够了，运气好的是，在城镇中心下方不远，又找到了一个浆果群，让剩下的农民采浆果去吧，木材够了就种地。

在这里《帝国时代》有一个 Bug，可以不再消耗木材而一直种地。方法很简单，只要将所有的农田和一个农民编为一队，选定该队，单击停止，而后再让该农民继续种地，所有农田中的粮食数目将变为全满。不过建议不要采用此作弊手段，因为这样此后所有的农田升级都无需再进行，而玩家只要很简单的一个操作就不用再分心管理粮食来源，优势实在太大。

此时农民大约有 18 个左右就不要再造了。由于是超大地图，对方暂时还不会进攻，暂时不要造兵，如果是较小的地图那么就要箭塔和一定的兵力防守。除了升级木材产量以外，其余的升级暂时也不要进行。省下 800 点的粮食升级到青铜时代。在升级的同时造一个侦察骑兵用于探路，发现古文明产物后就马上调回自己基地，在基地附近应该有古文明遗址，记得一定要占有它，以免被对方利用。此时还要升级农田的产量。

一般的战斗都是从青铜时代开始的，因为青铜时代的兵力开始具有了毁灭性的力量。当然也可以在此之前就用铁斧兵，射手或侦察骑兵作战，但这些兵面对对方的少量了望塔就会束手无策，甚至会被对方的大量农民围殴至死。而且在早期会很大地影响自己的升级，到了青铜时代，投石车、车弓兵、骑射手、战斗骑兵、车骑兵等大威力兵种都已出现，所以抢先升级到青铜时代就可以取得很大的优势，这也是我们要不造任何兵力而抢先升级的原因。网上评价一个玩家战术水平很重要的指标就是他升级到青铜时代的时间。

好了，青铜时代到来了，木材已经积攒了不少了吧。首先要干的就是升级轮子，这样资源采集速度就会快很多。适量造几个农民，四五个足够。由于此时很多升级和高级兵种都需要黄金，这些农民就是为黄金服务的，我们的侦察骑兵在基地不远处发现了金矿，将这些农民调过去，在金矿旁边建造一个仓库，然后就是不断地采集金子，采光了就换一个地方。此时地图大致情况已明，由于没有海洋，所以决定用大量陆地部队作战，我方有大量的木材，决定用消耗木材而节约粮食的车弓兵去牵制对方，用弓兵还有一个好处，弓兵射程远，控制范围较大，骚扰效果较好。由前面的种族特性介绍可知，车弓兵也正好是埃及的优势之一。建造政府，升级和弓兵有关的项目，仓库里有关弓兵的升级都进行吧。市场里依次升级木材产量、黄金产量、农田产量。这时要一口气造多个弓箭场以便于大量出兵，如果玩家准备用大量骑兵那么多造马厩就是了。如图 1.17 所示。



图 1.17　弓箭场不要少

将所有的弓箭场选定，编为一队，制造时只要选定该队，单击车弓兵，然后按 Tab 切换到另一个单位再单击制造，这样操作既简便又快捷。

从右下角的指数可以看出我方发展高于其余三家，所以可以较大胆的前去骚扰。有四五个车弓兵就编为一队，前面侦察骑兵想必已经探出一两家敌人的情况了吧，向防御少的一家前进吧。由于弓兵

对人的攻击力强而对建筑物效果不太好，所以尽量避开了望塔之类的防御设施，见图1.18。

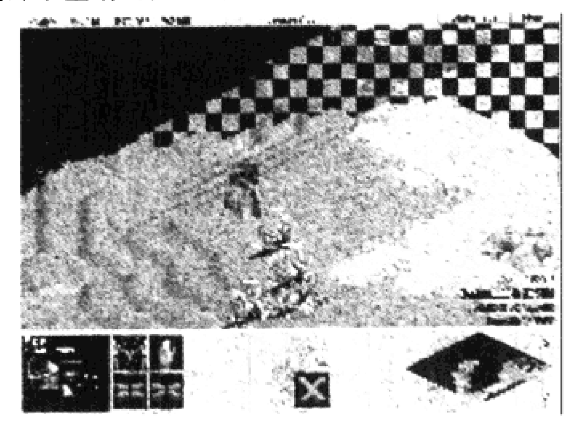


图1.18 冲过去

避开对方了望塔后，对方一般还会有少量的防御部队，不过由于对方还没有升到青铜时代，兵种都很低级，不是我方对手。干掉对方少量防御部队后，首先要找对方农民最多的地方屠杀对方农民，一般是农场附近，可将部队驻扎在此以断敌粮食来源。如果此处也有了望塔就到对方基地附近防止对方补充农民。如果还是不行就控制对方的金矿，只要没有金子对方就不会有高过自己的兵种。如图1.19所示。

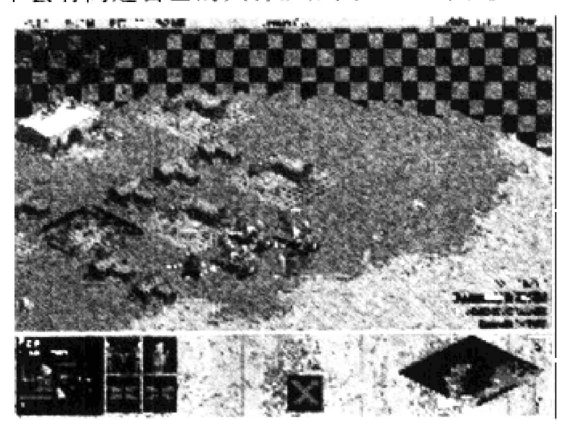


图1.19 对方无法生产粮食了

此时要注意的是基地的粮食生产不要停，木材和黄金是否都采光了，是的话就要换个地方。弓箭场还要不断地补充兵力，很忙吧，坚持就是胜利。看看己方的骚扰部队遇到的抵抗是否强烈，是的话就要赶快支援，如果对方没有大的反击力量那么就再用六七个车弓兵去骚扰下一家吧。这次人要比上一次多一点。方法一样。如果玩家的速度够快的话三家都是无法发展的，现在我方正是如此。三家的发展速度急剧下降，形势一片大好，要赶快将优势转化成胜势。

在出击的同时开始造围城武器工场，如果木材多就多造几个，基地有足够的金子就升级到铁器时代。造好围城武器工场后就赶快生产投石车。这里有一个问题没有说到，就是玩家在此过程中一定要造不少的房屋，建议将房屋造到基地外面，尤其是靠近矿区的地方，可以起到侦察的作用，即使损失了，也只有30点木材，实在不值一提，有时还可以发现对方偷袭企图，延缓对方进攻的速度。

投石车的出现意味着对方的死亡。一般有三到四个投石车人口可能就面临满员了。这里也有一个Bug。可以将人口数量增加到人口限制以上。方法就是多造弓箭场或马厩或投石车房等生产兵力型建筑。在还有两三个人口上限时，用上面提到的办法，一口气给所有的建筑全部下制造命令。这样所有的建筑都将把这个单位生产出来。笔者有一次为了达到大兵力一次造了25个弓箭场和25个围城武器工场。然后在48个人口时一口气将所有的制造命令全部下达，人口猛增到了98。

现在我们不作弊，有三四个投石车也够了。调到对方最弱的一家，先攻了望塔，有时由于对方科技实在太低，甚至有可能对方的了望塔射程还不如我方弓兵，那样就更好办了。投石车的威力玩家此时一定见识了。毁灭了一家后将这里所有的部队调到另一家，这样依次横扫天下。不过要彻底清除对手并不是太容易，因为地图实在太大了。而且对方只要有一个农民就可以在任何地方东山再起，玩家必须密切注意右下角的数字，如果有另外一方的速度很快或值特别高，到了250以上玩家就要注意了。如果不想满屏幕地寻找对方一两个农民或建筑，我们从现在开始多采石头，建造一个奇迹来取得胜利，有时候这比彻底消灭对方还要快，信不信由你，我们现在就准备造一个奇迹。

现在地图上基本被扫平了，但有一些细小的河流上可能有敌人，我方没有造船场，无法在水面上搜索敌人，不过还是有办法的。用三四个弓兵卡住一个浅滩。这样将一条河流分成几段，再用几个弓兵沿河搜索，就可以了找到漏网之鱼了，如果对方的船较厉害，用投石车吧。

要注意对方即使在被几乎完全打败的情况下也是有反击的，尽管力量很小，但攻击自己的无防御处，如基地里种田的农民。还是很令人难受的。现在我方的基地里就不时有对方的一两个侦察骑兵冲了进来，不过问题不大，记得留三四个车弓兵在基地里就没事了。

这里我们有一个小小的失误，由于只顾着搜寻河流，没有看到一小片区域还没有完全探开，而且暗黄

色的发展指数在疯长。现在我们发现了这一现象，于是派个兵去看看，天哪，对方竟然发展到很大了。

由于地理原因，对方的基地被森林围着，只有一条很窄的小道，很难攻进去。如图 1.20。对方在基地入口有数个投石车，还有大量的牧师，将我方部队转化为对方部队，实在是很难攻入。

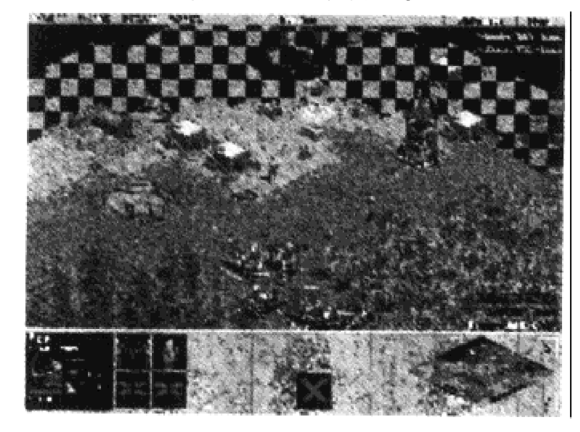


图 1.20　狭隘的入口

现在我方已经建造完毕了奇迹，当然可以直接守护 2000 年(游戏中的 2000 年大约相当于实际时间的 400s 左右)。但我们还是可以将对方全部灭掉的。面对对方的大量牧师，比较好的办法是多造低级兵种如车弓兵等，最好不要用昂贵的象骑兵或象弓兵，进攻时集中力量一次齐射对方的一个牧师，我方只被召唤了少量的骑兵，对方的牧师都已死于箭下。攻击投石车时，可以近身再打，手动控制将要挨打的士兵让开。车弓兵冲进去后先打神庙，后打围城武器工场，哨塔用后面的投石车跟进攻击。很快还是可以将对方全部干掉的。这里要说明的是，如果投石车可以升级到强力投石车，那么可以用强力投石车的指定攻击将森林炸开，可惜埃及没有强力投石车，那就只能硬攻了。

彻底摧毁了对方基地之后，对手依然没有被消灭，没办法，地图实在太大了，到处搜索吧。不过在我们搜索完残敌之前，我们的奇迹已经发挥了作用，我们赢了！

相比于《魔兽争霸》而言《帝国时代》更加复杂，战略战术也更加多变。以上所写的战斗过程只是一场根据具体地图和发展状况所采用的战术。由于电脑的发展相对较慢，对手较少，所以可以一击得手，如果电脑的数量太多，地图大小、类型、资源分布、玩家的种族等有变化则要相应改变战法。玩家还可以注意到此次战斗基本没有造防守设施，这是由我们的速攻和骚扰战术决定的，事实上，很多时候，防御是很必要的。此关虽然不能代表大多数的战斗，但《帝国时代》的基本发展方式、战术设计、相应建筑和升级的选择等一般要点还是体现出来了。相信通过此战玩家对于《帝国时代》有了一定的了解。在与敌人对战的时候，由于对方的发展速度一般不慢于己，此次战斗的战术更可能行不通。一般来说，如果玩家所使用的是大和民族或商文明，那么就要利用早期农民廉价的优势在对方造出了望塔前出骑兵扰乱对方，而如希泰等高等兵种较强的民族则要坚持到青铜或铁器时代的决战。对手防御较强就要控制资源，攻击较强就要攻敌之软肋。在战术上也有很多具体的规则。总之，战略战术千变万化，运用之妙，存乎一心。《帝国时代》远比《魔兽争霸 2》复杂，要完全掌握这个游戏，需要玩家更多的时间。



图 1.21　埃及的大金字塔

在帝国里还有一个新的对战模式，叫做死亡竞赛(Death Match)，此模式是为那些没有耐心慢慢发展的玩家准备的，玩家在游戏之初就有 20000 的食物和木材，10000 黄金和 5000 石头。一般说来，这些资源足够打一场相当大的战争。在死亡竞赛模式下面，由于没有了资源的限制，所以战略与上面有所不同，相对更为简单。玩家只要不断地制造建筑，生产兵力，升级攻防与速度。由于没有了建设，农民数量大为减少，战斗部队增加了很多。骚扰对方的生产也没有什么意义。所有的重心就在战斗上。一般说来，死亡竞赛比随机地图要激烈很多，常常可以看到尸横遍野的惨状。死亡竞赛一洗《帝国时代》的悠闲气氛，把《帝国时代》真正变成了纯战斗的游戏。同时没有了发展使《帝国时代》失去了很多乐趣，因此对其感兴趣的人不是太多，在此不再详细介绍。

3.3 战役介绍

《帝国时代》也是有过关模式的，在《帝国时代

1》里提供了四组任务，每个任务都是一个民族的兴盛史，四组任务分别为：在战争中壮大的埃及（Ascent of Egypt Learning Compaign），希腊的光荣（Glory of Greece），巴比伦的声音（Voices of Babylon），如日东升的大和帝国（Yamato Empire of Rising Sun）。第四个竟然不是中国的崛起，实在是一个令中国人难受的事情。我们就不多说了。现在以第一组任务为例我们看看帝国的战役设置。

与《魔兽争霸 2》以及后面将要提到的《星际争霸》相比，《帝国时代》的任务模式做的要相对差些，主要在于难度的设置不太合理，各关难度忽高忽低，摇摆不定，让玩家很难适应。同时为了任务设置的巧妙而忽略了对玩家基本战术意识的培养。不过这些关的设计也有可取之处，地图和资源的设定都要求玩家想出特定的办法过关而不像《魔兽争霸》那样仅仅靠着强大的兵力。我们简要地看几关。

第一关“农业（Farming）”，可以说没有难度；第二关“通商（Trade）”，对方的进攻却颇具威胁，两关难度差了很多；第三关“为原则而战（Crusade）”，玩家可以不用发展，用 S/L 大法，直接用牧师召唤对方的弹道车，成功就可以过关了。刚才提到的 S/L 大法是指存档（Save）/取档（Load）大法。即多存档，一旦失败就赶快取档。这也是几乎所有电脑游戏过关的不二法门。后面就不多说了，我们看看最后两关“世界奇迹（A Wonder of the World）”和“Canaan 的围攻”（Siege of Canaan）。相比之下，“世界奇迹”要难一些，而“Canaan 的围攻”虽然是最后一关，却十分容易。我们还是具体看看这两关吧。

进入“世界奇迹”这一关，我们首先发现自己的基地没有太多的资源，浆果树只有三棵，没有成形的森林，没有石矿和黄金。见图 1.22。

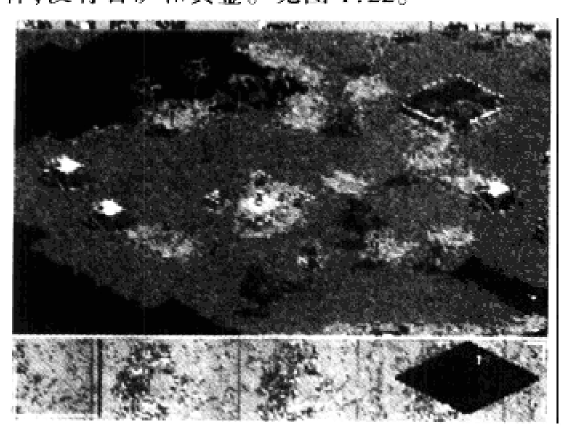


图 1.22 资源太少了

不理它，我们要赶紧发展，因为屏幕左上方显示最为强大的红色敌人已经将对我方态度改为敌对了。玩家也可以从外交菜单里看到。敌人会马上发动进攻。首先让所有的农民去采集粮食，三个采集浆果，两个种地。然后生产农民伐木，有六个农民就够了，一旦木材足够就要造船，不要升级，侦察船足以。有三个侦察船就可以了。食物足够就要生产侦察骑兵，造船的同时造弓箭场，也不要升级，生产几个最初等的射手。对方发动进攻了，这是检验你发展速度的最好办法，一旦速度稍慢可能就挡不住对方的进攻，而你的速度如果极快的话甚至可以让对方知难而退，不再进攻。

挡住第一波进攻后，你的压力就会减小很多，可以升级出一些兵种，如车弓兵、战斗骑兵等等，船只也可以略为升级，到处探探路。在左近的岛上有较多的森林，这意味着粮食和木材都不用愁了，在右下方的岛屿上有大约 1000 多点石头。但是建造奇迹需要木材，石头和黄金各 1000 点，金子呢？整个地图只有一个地方有金子，那就是最为强大的红方基地所在，如果再仔细探清楚的话，玩家很容易发现要攻下对方的难处，因为地势实在太险了，见图 1.23。

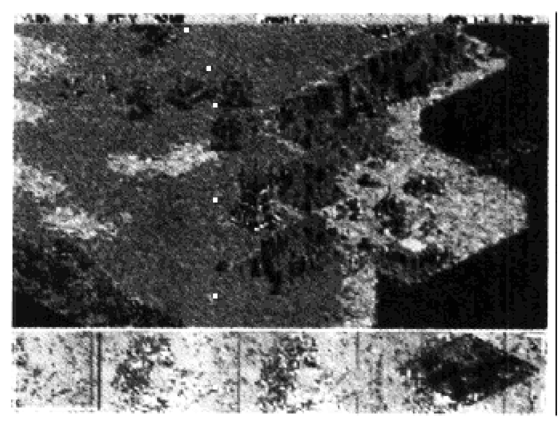


图 1.23 是不是很难办

由于没有黄金，我们升级不出大战舰，只能靠地面部队登陆解决问题。而整个岛屿只有在最低洼地有一个登陆的小口，高地上守卫塔和投石车据险而守，我方由于没有金子而不能制造投石车，很是麻烦。难道就真的要强攻吗？其实在这里有一个很巧妙的办法：地图上有两个中立的小民族，他们都有船厂，千万不要逞一时之兴干掉他们。其实他们的存在给我方提供了很大的方便，还记得商船吗？造四五艘商船，然后到这两个民族的船厂进行贸易就可以获得大量的金子了。商船的速度很快，就算一时疏于保护也可以及时逃回船厂。其实还可以把这两家的其他建筑都干掉后再与之同盟，这样就没有任何的危险了。有趣的是用商船作交易双方都不会减

少任何资源。换言之，每趟这20点金子都是凭空多出来的。在后期资源足够多了我们也可以将红方的基地攻下来，只要有三个运输船，运一些车弓兵之类的相对高级但不耗黄金的兵种过去即可，记得一定要先攻击投石车，然后是对方的活动兵力，最后集中力量一个一个地摧毁了望塔就可以了。最后在对方的基地里造一个奇迹，感觉真是不错。见图1.24。



图1.24　世界奇迹

最后一关“Canaan的围攻”虽然不难，但包括了基本的进攻和防守思想，同时它是该战役的最后一关，我们细看一下。

首先玩家会发现己方的地域实在太小，见图1.25，但是我们实在不能扩张，任何一次早期的接触都会遭致对方激烈的反攻，这是我们所不能应付的。好在右边有不少的森林，基本保证了我们可以升级到青铜时代，这一段时间我们的活动就像地下党一般，不过到了青铜时代，这一切终于有了改善。

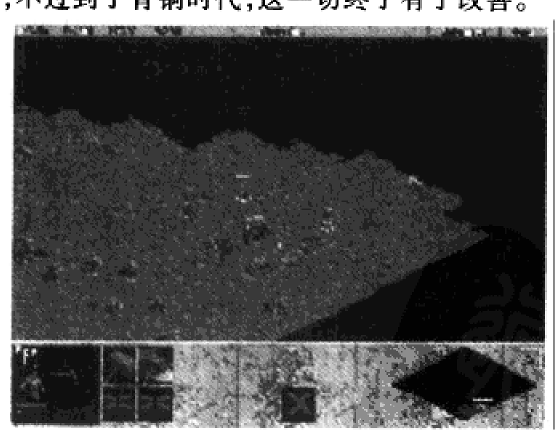


图1.25　地图上方就是敌人

多生产一些车弓兵，大约有十个左右也就够了，在基地附近造一个哨塔，用车弓兵去射上方的敌人，一触即回，对方会有大量的兵力进攻，不过都是初等兵种，面对牢固的哨塔和大量的弓兵以及玩家开始拥有的不少兵力，很快对方就损失殆尽了。

现在双方以河为界，对方在浅滩后造了两个哨塔，强攻无益，好在地图上方有不少的金子和石头，可以让我们升级到铁器时代并制造出为数不少的投石车。上方的矿区不用防守，只要在浅滩前的高坡上建造一个哨塔，配合一两个投石车和一两个车弓兵，可以让对方的入侵部队死无葬身之地。如图1.26所示。

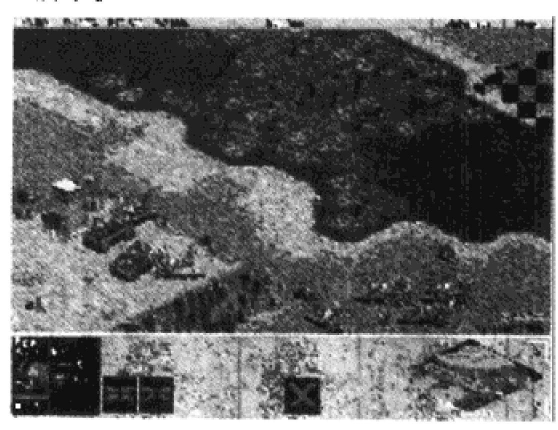


图1.26　浅滩前就是敌人的墓地

好了，投石车已经造了不少了，由于侦察得知对方没有牧师，我们可以生产一些皮粗肉厚的象骑兵和象弓兵，然后就组队冲锋了，还可以加上两三个牧师给队伍补充生命。对方在我方攻击下一触即溃，在山坡上依次摆有不少的哨塔，可用投石车一一摧毁，见图1.27。要记得用弓箭兵保护己方的投石车，因为对方不断地有近身兵种企图靠近投石车。我方的目标——敌人的政府中心在山顶。由于有围墙相隔，路又较窄，所以打起来可能较慢，没有关系。多一点耐心就够了。只要对方没有兵力与我方抗衡，胜利终究是我方的。

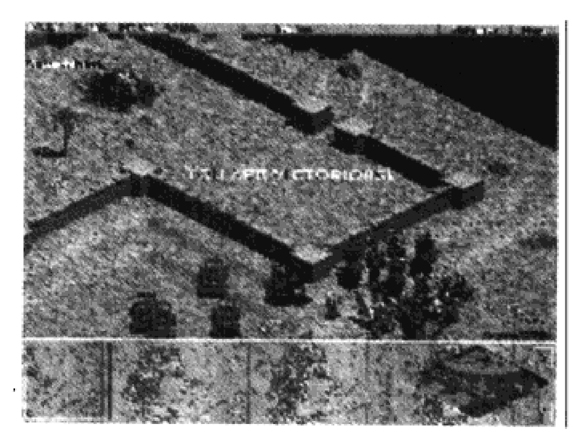


图1.27　用好投石车是关键

在四个任务组里，如日东升的大和帝国是最难的，现在不再多谈了。玩家有兴趣可以自行探索。

在单人游戏里，最后还有一个剧情模式（Scenario）。剧情模式根据地图的不同会有不同的初始设定和任务要求。这里也就不一一介绍了。

3.4 有关《罗马复兴》

让我们简略地看一看《帝国时代 1》的扩展版本《罗马复兴》（The Rise Of Rome）。

由于《罗马复兴》和《帝国时代 1》并无大的区别，所以我们只是简单地看一看两者的不同之处。

首先玩家可以很明显感觉到的是多出了四个民族，分别是罗马（Rome）（这是一定会出现的）、迦太基（Carthaganian）、巴尔米拉（Palmyran）和马其顿（Macedonian）。在对战的地图模式设定里多了不少地形，包括大陆（Continental）、地中海（Mediterrannean）、山丘（Hill Country）和海峡（Narrow）。在操作上，《罗马复兴》最为明显地改善是在一个建筑中可以一次下达多个制造命令，这对于经常忙得焦头烂额的玩家无疑是一个很不错的帮助。就所有种族的所有兵种和科技而言，在兵种上，《罗马复兴》增加了两个新兵种：投石兵，在兵营里制造，威力较小；骆驼骑兵，制造于骑兵营，威力一般，速度较快。另外在《罗马复兴》中可以将《帝国时代》中的一些兵种继续升级为新的更高兵种。具体而言，长剑兵可以升级到军团（Legion），车骑兵可以升级到镰刀车弓兵（Scythe Chariot），重骑兵可以升级到铠甲重骑兵（Cataphract），战象可以升级到铠甲战象（Armored Elephant）。在科技上，《罗马复兴》比《帝国时代 1》一共只多了四项，分别是：兵营里生产的单位所占人口减半，在政府中进行研究；塔类建筑面对远射部队攻击时防御 +1，在仓库里进行研究；牧师补充生命的比率升高；牺牲牧师以迅速召唤敌方单位。最后两项自然是在神庙升级了。

喜欢玩任务模式的玩家不难发现在任务模式下面多了四组新的任务：罗马复兴（Rise of Rome）；恺撒大道（Ave Caesar）；和平女神（Pax Romana）；罗马的敌人（Enemies Of Rome）。就难度而言，这四组任务的难度要远远高于《帝国时代 1》下的四组任务。就《拿罗马复兴》来说，第一关罗马诞生（Birth of Rome）玩家可能就会体会到四面楚歌的悲惨。在《罗马复兴》的任务模式下面，最大的特点就是对方的进攻源源不断，玩家很难有空闲的时间。所以感觉比《帝国时代 1》更为紧张和激烈。由于《帝国时代 1》已经介绍了很多，这里就不再赘述了。

3.5 有关 AOE2

继《帝国时代 1》和《罗马复兴》之后，微软公司又于两年后推出了《帝国时代 2》（The Age of Kings，简称 AOK 或 AOE2）。《帝国时代 2》的核心部分和《帝国时代 1》是一样的。尤其是主要操作和后者更是极为相近。但从外观上看起来，两者的差别却非常之大。《帝国时代 1》对于刚接触的玩家来说可能已经非常复杂了，但与《帝国时代 2》相比，完全是小儿科，就是对于《帝国时代 1》和《罗马复兴》极为熟悉的玩家，刚刚面对《帝国时代 2》时可能也像面对一个新游戏一般手足无措。好在游戏的制作者微软公司自己也明白这一点，他们设计了适合初学者入门的游戏教程，用比较简单的任务和游戏中时时出现的帮助来使玩家尽快了解这个游戏内容。在任何单人游戏模式下，屏幕上方的帮助菜单里都有详尽的档案，记载了玩家所用民族的兵种、建筑和科技树。由于这些系统太过于庞大，而游戏中均已给出，这里就不再详细列表了。我们只简单说说《帝国时代 2》与前作的区别。

和《帝国时代 1》相比，《帝国时代 2》在画面上要精美了很多，三维效果也更为逼真，在《帝国时代 1》中常为人诟病的建筑与人的大小比例问题在《帝国时代 2》中得到了根本的解决，不过《帝国时代 2》里的建筑单位实在太大了，一个建筑可能都要占一个屏幕，玩家不得不频繁地在各地图之间切换，在获得更多真实感的同时也失去了一种鸟瞰天下的感觉，这些略为削弱了《帝国时代 2》的即时战略特点。

在操作上，《帝国时代 2》吸取了其他优秀即时战略游戏的不少优点，如一次对一个建筑下达多个建造命令（这一点的首创应该是另外一个很优秀的即时战略游戏——《绝地风暴》，《罗马复兴》也是从此而来）。此外《帝国时代 2》还有很多创新之处，如：加入了新的观察模式。你可以在三种观察模式中进行切换：资源，贸易，还有战争。每种模式突出显示在已被探索的区域内相关的一切。比方说，在贸易模式中会显示你的市场、别人的市场、还有你的商路。如果生产由于某种原因停止都将表现在地图中。资源模式会显示所有的已被发现的资源并且突出显示那些偷懒的村民，这是一个颇受欢迎的改进。另外，一般单位可以进入一些建筑，具体而言，所有的村民都可以进入城镇中心以避免敌人的杀戮，在城镇中心里有一个多出来的选项：警铃。下达此命

令后，所有在城镇附近的农民都将进入城镇中心，此后又可以解除警报让所有的农民重新工作。国王可以进入城堡，步兵，弓兵，骑士等都可以进入了望塔。一个了望塔最多可以容纳五个单位，这样使得防守方的损失可以大大减小，进攻更为困难，对于战斗单位，你能让修道士站在一边来救护你受伤的士兵。这是一个新的更方便的设置。《帝国时代 2》用三个最新的关于战斗状态的设置来取代一代中不合理的做法：被动型，防守型，进攻型。被动状态下的士兵无法攻击远距离的敌人；防守的士兵将会主动冲上去交战，战斗结束后会主动返回原地；进攻状态下的士兵会拼死地攻击敌人，不弄个你死我亡决不罢休。除了战斗状态，你还能给你的部队各种命令，比如跟踪、侦察、巡逻等。接受跟踪命令的士兵会紧跟着目标并使自己保持在他们的视线之外。你可以跟踪一个村民回到它的城市中心或者跟一个商人和渔船。侦察兵可以用来探测未知区域或者监视敌人行动。巡逻允许你通过设置中间点来规划一个区域——围绕一座城市或者在一个十字路口的两边。当玩家选定了一组单位时，在下方中央的控制栏里将会多出该组所有单位的头像，这样要选定一个单位就好办多了。《帝国时代 2》更大的创造是增加了部队的编队功能，当玩家选定了一组战斗部队时，在左下角的命令栏里就会多出几个队形命令，队形的设置使得多兵种的协同作战更为方便，玩家可以根据队形自己设定一个较好的作战组合。《帝国时代 2》里还增加了一个可开可关的建筑：城门。想想吧，一圈高大的城墙后面箭塔林立，再里面围着一个个错落有致的建筑、矿场、大学、铁匠铺、马厩……城门缓缓打开，一队远征军鱼贯而出，农民在磨坊旁的地上辛勤劳作，是不是很像中世纪时的城堡？《帝国时代 2》就是这样试图努力作出中世纪的世界文明。

在游戏细节上，也有很多微小的变化。在游戏早期，快捷收集资源的一种做法是摧毁你的对手的建筑。二代中，被摧毁的建筑的碎片可以被提取为任意的材料。其他有趣的改进还有，如果不被耗尽的话一些资源可以被再利用。如果你把丛林夷为平地（就像我们在一代中那样），它将会永远寸草不生。但如果你保留一些树木，他们会继续生长和扩展到更大的面积。这点对于鱼田同样适用。由此可见《帝国时代 2》制作的精细程度。

就时间概念而言，《帝国时代 2》要比《帝国时代 1》更靠后一些，在时代分别上也改变了很多，分别是黑暗时代、封建时代、城堡时代和帝国时代。就游戏而言，《帝国时代 2》在主菜单中多了几个选项，"游戏教程"教会玩家基本的技巧，让玩家初步了解游戏，"历史"介绍《帝国时代 2》里出现的各民族情况。在个人游戏中多出了一个选项：弑君模式。在这种情况下玩家早期有一个国王，国王可以进入坚固而且防御力较强的城堡。一旦国王被消灭，玩家就输了。消灭了对方的国王当然也可以获得胜利。值得一提的是《帝国时代 2》将游戏中的一些选项放到了主菜单上，这其中最有用的是热键设定，玩家可以根据自己的习惯设定热键。

我们用游戏教程里的几关来初步了解一下《帝国时代 2》。

威廉·华莱士（William Wallace），还记得《勇敢的心》么？对，就是他的故事。

第一关：前进和战斗（Matching and Fighting）

开始你有一名民兵（Militia），按照提示用左键选择，右键指挥他走到屏幕上依次出现的旗杆处，到第 3 根旗杆下时会有另两名民兵和一名骑士（Knight）与你会合，这里可以学会怎样用鼠标圈取数个士兵一同前进，行进中部队会自动摆成阵势，骑兵在最前面，步兵紧随其后，继续往前进，过一条小河，消灭敌人的一个岗哨（Outpost），即可进入苏格兰人自己的村庄，但是由于你消灭了英格兰人的岗哨，敌人会派 3 名步兵前来攻击，轻松消灭敌人后过关。

第二关：供给部队（Feeding the Army）

这一关是训练你如何采集资源，过关条件是采集 50 食物、50 木材、50 黄金。一开始只有一名农民，先采集食物，以便很快造出更多的农民，加快采集速度，有 5 个农民后，就该采集木材，建住房扩充人口上限，最后采集黄金。

第三关：训练部队（Training the Troops）

首先采集食物和木材，注意绵羊被发现后就归你控制，你可以把它们赶到基地附近再捕杀，建住房以扩充人口上限，建造兵营，造出 5 个民兵，过关。

第四关：研究和技术（Research and Technology）

这一关是告诉你怎样升级的，有黑暗时代（Dark Age）到封建时代（Feudal Age）需要 500 食物和两种黑暗时代的建筑（住房和城镇中心不算），你已有一个兵营，另外再建一个磨坊（Mill）或是采矿场（Mining camp），木材场（Lumber camp）都可以，城镇中心里这时有一项织布机（Loom）可以升级，只需消耗 50 个黄金，即可使农民都增加 15 点生命和 1 点盔甲，凑集 500 个食物，升级，这时兵营可以升级一项

正规军(Man At Arms),需要100个食物,40黄金,+2点攻击。升级前后敌人会有两批部队前来骚扰,注意,城镇中心里有一个小铃铛了吗?点一下,铃声大作,所有的农民都躲进城镇中心,而且还不是单纯的躲而是可以在城镇中心放箭,进去的农民越多,箭就越密集,不用正规军出手,就这批地道的农民就把敌人搞定了,消灭第二批敌人过关。

第五关:Stirling战役(The Battle of Stirling)

这一关任务是摧毁敌人在地图西部的一个瞭望塔,注意迅速升级到封建时代,南部有一片水域,里面有丰富的鱼群,可以练习一下如何捕鱼,直接捕鱼是很浪费渔业资源的,如果建一个类似于网箱养鱼的养鱼圈(Fish Trap)(100个木头,封建时代)就可以大大提高渔业资源。前期主要还得靠躲进城镇中心这招来防御敌人,后期发展起来后(超过12个兵)就可以转守为攻去西部消灭敌人了。注意:如果有钱的话把所有有关军事的能升的级都升到最高,升级兵种一次性投入,花的钱并不多,效益却是长久的,总是比较占便宜的。

第六关:铸造同盟(Forge an Alliance)

这一关开始比较难了,你拥有三名僧侣(Monk),要找回地图上的三个苏格兰的历史遗迹,并带回修道院(Monastery)。地图如下。

第一个在你自己的城镇旁边,很容易,见图1.28。第二个在西部的你的联盟的基地的东北的一个小山坡上,也不难。最后一个就要靠你的实力冲进敌人的基地去抢了,在你的联盟的基地下方,凑足一队人马(33个),就冲吧!好在基地旁有不少的鱼,看来在2代中还是跟一代一样,渔业资源永远是第一位的,尤其还有了养鱼圈,最后一个遗迹在敌人基地里的东南角,这回敌人可是以彼之道还施彼身,他的农民也躲进了基地,顿时箭如雨下,打吧!看看

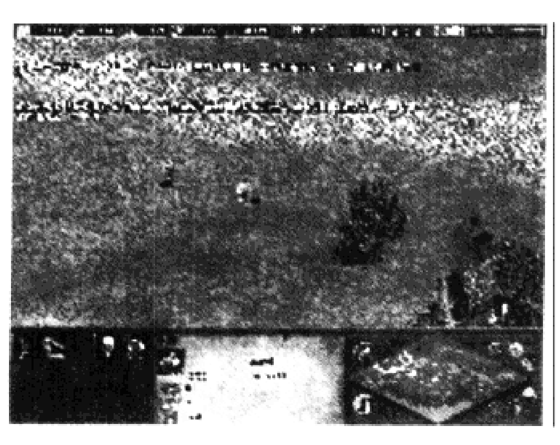


图1.28 找到了一个圣物

基地的血,就泄气了。

好在这一关只是要夺回遗迹,并不是要消灭敌人,所以派僧侣在一大队军队的护送下夺得遗迹,赶紧溜之大吉,回到修道院就算赢!

第七关:Falkirk战役(The Battle of Falkirk)

这是苏格兰的最后一战,目的是消灭英格兰的城堡(Castle)。见图1.29。

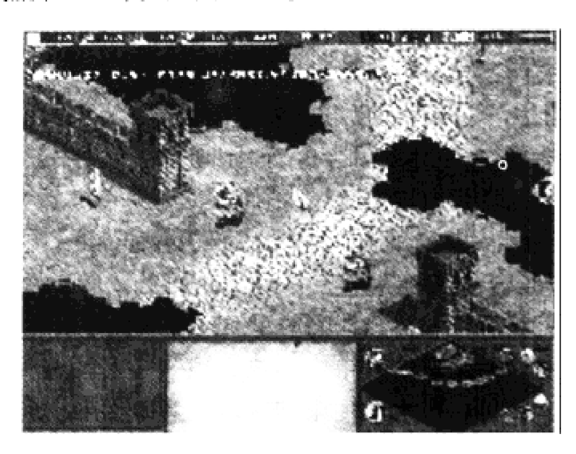


图1.29 要再有一个城门就最好了

首先是守住自己的家,派几个农民把基地没完工的城墙建好,别忘了留个门,不然没法出去了。往西南走有一条河,河对岸就是敌人,派重兵守住唯一的陆地通道,并在河中央建起船坞(Dock),边造渔船和战舰,迅速升级,升级出炮舰,就可以守死河口了,同时通过捕鱼获得大量食物,除了几个采金子以外,其他的农民全部采木头,这一关可以造围城武器工场(Siege Workshop),其中的攻城车(Battering Ram)对摧毁建筑物十分有效,同时由于对弓箭的伤害不敏感,所以最后摧毁那个城堡非它不可,作上五六个就好了,但别忘了派兵保护,和士兵近战它可不行。由城堡里造出来的凯尔特人(Celt)的特色兵种——蓝色突袭者(Woad Raider),是一种步兵,速度快,破坏建筑物也很有效,齐集兵力,1、2、3,撞破城门,往里攻,城堡就在西南的上坡上,好多弓箭,可惜我的攻城车不怕,轰隆!一声,我们消灭了英格兰人最后的据点,苏格兰人从此站起来了!

好了,关于《帝国时代2》我们就说这么多,同样作为微软的产品,《帝国时代》系列也具有一个与Windows系列等软件同样的特点:入门很容易,要精通它却很难。《帝国时代》中的奥妙,要靠玩家长时间的努力才能掌握。最后我们用《帝国时代2》里中国的奇迹来结束对这个游戏的介绍见图1.30。

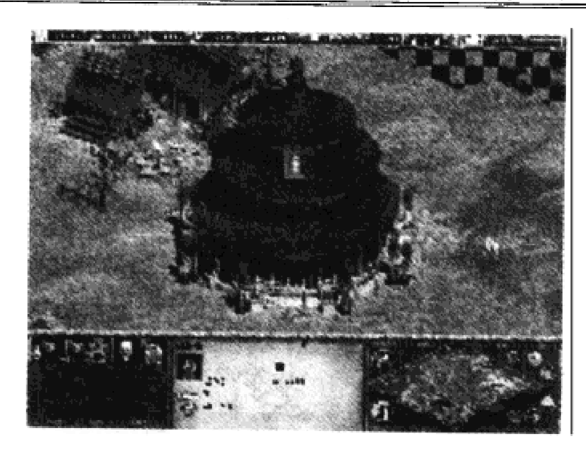


图1.30　中国的奇迹

3.6　游戏秘技

按照习惯，我们在游戏末尾给出游戏的秘技。

《帝国时代》：

(1) DIEDIEDIE：各方全部死亡(包括自己)。

(2) RESIGN：退出战斗(认输)。

(3) REVEAL MAP：显示全地图。

(4) PEPPERONI PIZZA：得到1000食物。

(5) COINAGE：得到1000黄金。

(6) WOODSTOCK：得到1000木头。

(7) QUARRY：得到1000石头。

(8) PHOTON MAN：一对激光武器战士。

(9) BIGDADDY：一辆装备火箭的汽车。

(10) STEROIDS：快速建设。

(11) MEDUSA：村夫变成复仇女神，当他被杀时就成为一名重骑兵，如果再次被杀就变成重型投石器。

(12) NO FOG：走过的区域不再被雾影笼罩。

(13) HARI KARI：自杀。

(14) GAIA：控制动物(但是你的人类成员将失去控制)。

(15) FLYING DUTCHMAN：神像转成飞翔的荷兰人。

(16) STEROIDS：立即建成。

(17) HOME RUN：本关取胜。

(18) KILL #：杀掉某个玩家，#代表玩家的起始位置(1-8)。

(19) BIGDADDY：给你无敌车。

(20) REVEAL MAP：显示全部的地图。

(21) RESIGN：退出。

《帝国时代2》：

(1) POLO：去除黑影。

(2) MARCO：展现地图。

(3) AEGIS：直接建造。

(4) ROCK ON：1000石头。

(5) LUMBERJACK：1000木头。

(6) ROBIN HOOD：1000金子。

(7) CHEESE STEAK JIMMY'S：1000食物。

(8) NATURAL WONDERS：对自然生物的控制。

(9) RESIGN：自杀。

(10) WIMPYWIMPYWIMPY：摧毁自己的建筑。

(11) I LOVE THE MONKEY HEAD：得到一个VDML。

(12) HOW DO YOU TURN THIS ON：得到眼镜蛇车。

(13) TORPEDOx：杀掉对手(x代表想要杀掉对手的数目)。

(14) TO SMITHEREENS：得到一个破坏者。

(15) BLACK DEATH：消灭所有敌人。

(16) I R DEATH：胜利。

第4章　星际争霸



图1.31　星际争霸

4.1 游戏简介

在《命令与征服》系列与《魔兽争霸》系列争斗了几年之后，暴雪娱乐公司终于于1997年底推出了令广大玩家心动的游戏——《星际争霸》。《星际争霸》一经推出，便受到了广大玩家的欢迎并引发了即使战略游戏的另一热潮。其后暴雪娱乐推出的扩展版本《母巢之战》更是将这股热潮推向了高峰。《星际争霸/母巢之战》也被公认为是当今最为完美的即时战略类游戏。

《星际争霸/母巢之战》被称之为当前最完美的即时战略类游戏是当之无愧的。首先，这个游戏的画面精美，界面友好，易上手，音效传神而风趣。其次，这个游戏的控制部分汲取了各类游戏的精华。操作简单、方便。又能够比较容易的实现玩家的各种战术意图。还有，这个游戏的三个种族从生产方式到战斗模式都截然不同，各有妙趣。但种族间强弱平衡。各种族特点分明，都有其余种族无法替代的优势。最后，游戏里各兵种各有所能，配合多样，不仅同种族里存在配合，不同种族的兵种之间也存在极为奇妙的战术组合，使游戏具有了丰富的内涵。

首先让我们了解一下《星际争霸》的故事背景和基本常识。

如同很多即时战略类游戏一样，《星际争霸》的故事背景是很普通的。整个战争源起于一个叫做Xel'naga的造物族。Xel'naga一心要创造出一个完美的种族。他们的第一代产品叫做婆托斯(Protoss，又称神族)。婆托斯族具有高度结构化的社会、发达的智能和天才的创造力，还具有引以为自豪的心灵传输能力。看起来他们是完美的。但是，婆托斯实在太骄傲了，过度的骄傲和自负使整个种族趋于涣散，心灵传输能力被人为的切断，种族里的黑暗族武士甚至被当作异类流放到遥远的星球。这一切终于让Xel'naga无法忍受了，他们带着深深的失望到了另一个星球，继续为创造一个完美种族而努力。泽格尔族(Zerg，又称虫族)是他们不经意间的杰作，泽格尔族是一类类似虫子的生物。大多在地面上爬行。它们看上去似乎很弱小，但它们的适应能力极强，并且不愿与任何其他生物共存，具有极强的侵略性。它们很快征服了一个又一个星球，并将这些星球上的生物同化。迅速成长起来的泽格尔族终于对Xel'naga失去了敬畏，有一天，它们以毁灭式的攻击摧毁了自己的创造者，并积极寻找对付婆托斯族的办法。与此同时，宇宙中的另一个种族——泰尔然族(Terran，即人类)也扩张到了这一区域。三个种族间的大战不可避免地爆发了。

没有任何力量能够阻止Terrans，Protoss，Zerg三方的战争，所以为了能作到知己知彼，你应该熟悉掌握每一方的独特能力。

Terrans种族的特点是灵活机动而且多才多艺。使用可变形的工业机械设备和可移动的基地，可以随时移动到世界的任何角落。他们的军队即有精锐的士兵，也有经过改造的罪犯！见图1.32

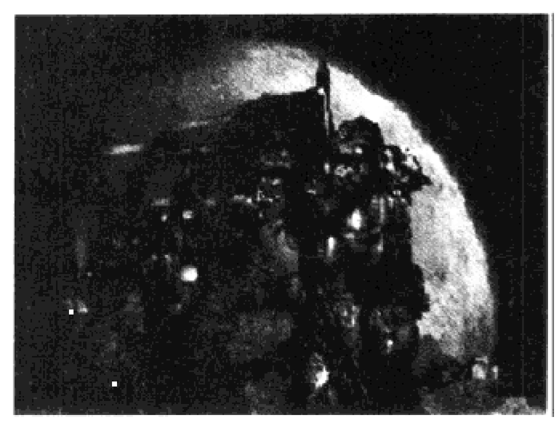


图1.32 人族——最具有潜力的种族

Protoss种族拥有强大的意识能力，在战斗时他们会使用这种能量形成战斗武器和防护屏罩，他们还能利用高技术机械战士来弥补他们种族人数的不足。见图1.33。

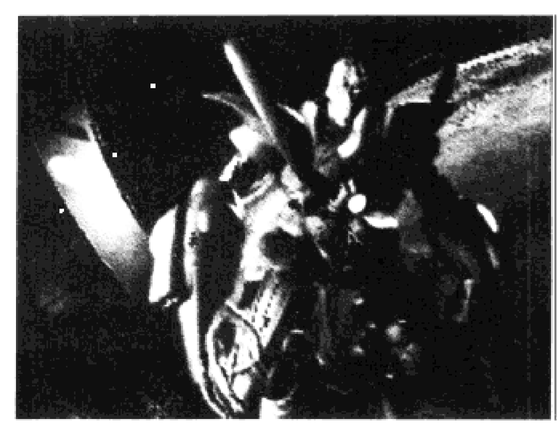


图1.33 神族——单兵作战能力最强的种族

Zerg实际上是由众多的生化引擎生物组成，被设计成具有最大的杀伤效能。它们的巢穴也是活动的生物体，就像一块有机体的厚地毯一样，缓慢地移动，侵蚀任何经过的区域。见图1.34。

以上是三个种族最基本的情况，现在我们看看游戏中的资源设置：星际争霸中资源共有两种。一类为水晶矿，一类为气矿。其中水晶矿为最基本的资源，所有的建造、制造和升级都需要相应的水晶、

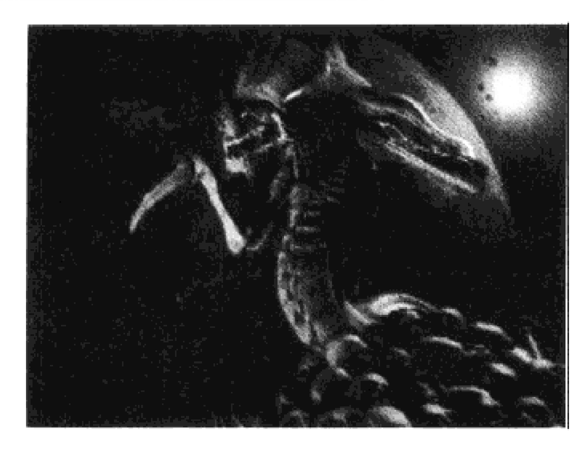


图1.34　虫族——繁殖能力最强的种族

水晶的充足是取胜最基本的条件。但所有的高级建筑的建造和所有高级兵种的制造、升级除了需要水晶外，都是需要相应的气体的。而地图中气矿相对于水晶矿而言要少得多，气体的采集速度更是要远远慢于水晶，因此在战争的中后期更为引人关注的是气体的采集。当一块水晶采完后，无法继续获得水晶；而气矿在采到额定数量以后，仍然可以按原速度的1/4获得气体。在采集方式上，水晶矿分布在基地周围，由工兵直接采集并送到基地，一团水晶矿无法同时供多个工兵采集，因此当工兵数达到矿数的两倍左右时，采矿速度即可达到最高。气体是无法直接采集的，必须首先在矿区修建气体冶炼场，方可再由工兵进行采集。一个气矿一次同样只能由一个工兵进行采集，因此气体的采集速度也是有限的。要达到最高采集效率所需的工兵视气矿与基地的距离而定。在一般情况下，四个工兵就足够了。

4.2　游戏操作

下面我们了解《星际争霸》中的基本操作。作为Blizzard公司的又一力作，《星际争霸》既继承了前作《魔兽争霸》的传统，采用两键鼠标操作系统，又汲取了不少其余即时战略游戏控制上的优秀之处，使玩家可以轻松地实现自己需要的战术要求。

[空格键]指挥中心传送的最后信息所在地。这个游戏的另一个新创意，在于在有紧急情况和新单元生产完成已经研究成功时，所在地会发来讯息，在小地图上会有指示，这时我们按[空格键]就可以及时赶到事发地点。实战中很有用。

[Ctrl+数字键1~9]用于编组。与其他即时战略类游戏不同的是一个单位一旦被编为组1，接着可能又被编入组2中，第二次的编组并不取消第一次编组的设定，即这个单位将同时属于两个编组中：组1和组2。呼叫组1时它会应，呼叫组2时它还会应。这时候要改变该单位的编组，则需要使用Shift键，具体见下面介绍。

[单击数字键1~9]选择指定编组。

[双击数字键1~9]以指定编组为屏幕中心。

[Shift+鼠标选择]事先已选定了一个组，进行这项操作时，结果为①如果选择的是原先所选组中的一个或几个单元，则将这些单元从本组中剔除；②如果选择的不是原先所选组中的一个或几个单元，则将这些单元加入本组。

[Ctrl+鼠标选择]选择当前屏幕所有与已事先选择部队相同的部队。这个功能是十分有用的。

[SHIFT+F2~F4]给当前位置作地图标记。

[F2~F4]以指定标志的位置为屏幕中心。

[Shift+连续指令]用这个指令可以给一个单位下达连续命令，如指定行军路线、连续修理等。但仅限于只使用鼠标右键的命令。

[Ctrl+C][Alt+C]以所选的单位为中心。

[Tab]在雷达上隐藏或露出地形，用这个切换键来观察躲在地形掩护下的敌人。

[Shift + Tab]在雷达上切换外交颜色，绿色——你的部队；黄色——联盟的部队；红色——敌人部队。

[回车键]在多人游戏时用于发送消息，在单人游戏时用于输入密码。

[Shift+回车键]发送消息给所有人。

[Ctrl+回车键]发送给消息给盟军。

[鼠标右键]和常见的游戏一样，接受命令的单元将执行默认指令，如采矿、行军、攻击、修复等。接受单元们就会不顾一切地前往，对路上敌人的攻击一律不做理会，而如果我们用命令单中的Attack或Move指令时，他们就会自动进攻沿途上的一切可以进攻的目标。

具体兵种、魔法和建筑我们在各关中分别介绍。

4.3　战役介绍

现在我们开始游戏，由于篇幅所限，只介绍所有战役的一部分，即其星际争霸战役。进入主界面后，我们首先选择Single Player，如果是《母巢之战》版本，则会弹出一个对话框：Select Game Type。选择Original则进入《星际争霸》部分。而另一项Expension则是《母巢之战》部分，我们就不介绍了，在后面有关的地方会有所提及。然后我们选好自己喜欢的ID，接着选定种族，我们从人族开始。

4.3.1 人类(Terran)战役

入门:反抗的呐喊(Rebel Yell)。

任务背景:行会战争结束后10年间,Terran联邦在其统治地区拥有绝对的霸权。然而就在四天前当一支庞大的外星舰队出现在传送空间并把毫无防备的Chau Sara联邦殖民地化为一片废墟时,这一切都改变了。联盟担心异族舰队下一个目标将会是Mar Sara殖民地,因此派你前来干预。你作为当地总督,必须保卫殖民地,并使当地居民不再惊慌失措。



图1.35 入门:反抗的呐喊

任务简报:建造三个供给站;建造一个炼油厂;采集Vespene油气100。

此关开始给了16个机枪兵和1个工兵,在地图的角上和中央有少量虫族狗兵。建议将机枪兵编组后用A键进行移动攻击。我方几乎可以没有损失地消灭了敌人。基地的位置距水晶矿和气矿均较远,可飞近一些。

简评:此关是入门关,在于了解人族工兵的建筑和采矿方式以及机枪兵的攻击形式。对于远射型兵种而言,集群攻击才能体现出其威力,这一点在后面的几关里会更明显的体现出来。人族的基地和许多建筑能够起飞,对于开分基地,躲避早期攻击等方面有重要意义。

在第一关我们可以了解一些《星际争霸》的基本常识:在制造部队的时候,可以给一个建筑设定所生产部队的集合地点(即选定建筑后的第一排中间的命令),这一项操作在《星际争霸》中十分有用。在自动弹出命令的英文解释时,高亮度的字母即为快捷键,掌握好快捷键是成为《星际争霸》等一系列即时战略类游戏的高手之要点所在。

第一关:荒地(Wasteland)

任务背景:自从Protoss舰队毁灭了Chau Sara殖民地以来,星系内部联邦的交通活动显著增加了。联邦在所有的外围星系都加强了警戒,而Mar Sara殖民地也很有可能被封闭。联邦已对Mar Sara整个行星作了检疫,48h内我们就会加以封闭。你必须把你的殖民地居民重新安置在外围的荒地上。联邦警卫队Alpha中队的Edmund Duke将军已与当地的James Raynor元帅取得了联系。Raynor已同意在路上接你的人员,并把他们护送到指定地点,见图1.36。

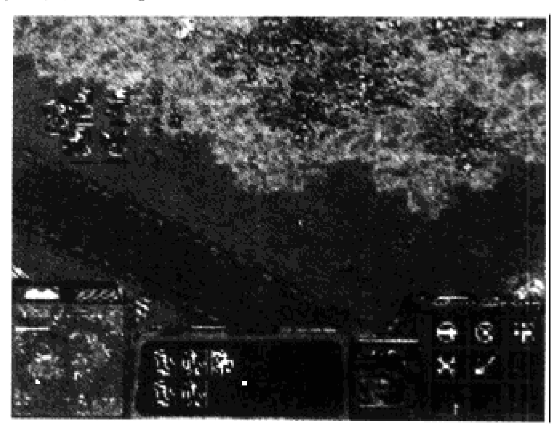


图1.36 第一关:荒地

任务简报:找到Raynor;建造一个兵营;训练10个陆战队员。

此关开始用机枪兵为前导,工兵跟随。沿路找到Raynor后干掉前面的狗兵,然后找到基地,发展并造出10个机枪兵就可以了。

简评:此关开始电脑便提示用Ctrl加鼠标单击可以选定一类兵种,这项操作在该游戏中是极其有用的。从这一关可以了解到两类基本兵种的属性:

1)工兵(Space Construction Vehicle Pilot,简称SCVP)

生产费用:50矿石/1补给单位

生产条件:基地

生命值:60

攻击力:5

防御力:0

2)机枪兵(Marine)

生产费用:50矿石/1补给单位

生产条件:兵营

生命值:40

主要武器:Machine Gun(C-14"Impaler" GaussRifle)(空+地)

攻击力:6

防护力:0

机枪兵是人族最基本的战斗力量,可与很多部队组合成为可怕的战斗群体。其价廉物美的特性—

直受到玩家好评。

第二关:死水站(Backwater Station)

任务背景:警报!死水站受到不明生物的袭击。在0658发出危险信号。正在通告联邦的Tarsonis总部。总部置之不理,我们必须依靠自己的力量营救当地人员,见图1.37。



图 1.37　死水站

任务简报:根除外来侵袭;Raynor必须生还。

此关开始造出七八个机枪兵后可向上进攻并占领死水站。恢复生产。建造步兵升级器(Engineer Bay),升级步兵的攻防,同时升级学院(Academy)中的步兵射程,不断生产机枪兵,间以生产喷火兵。当有两队的士兵时,便可以向右上角发起进攻了。摧毁被虫族感染的基地后,就可以过关了。地图其余地方散布有不少虫族兵力,可置之不理。如果想占领右下矿区,可用一队左右的兵力扫清障碍。

简评:此关出现了不少新的建筑。并且开始要用到气矿。从这一关玩家已经可以开始感觉到气矿的重要性了。所有的升级和略为高级的兵种都要用到气体。步兵升级器的两项升级分别是小兵的攻击力和防御力。升级器还有一个作用,它是防空塔(Missle Turret)的前提建筑。而防空塔是人族早期防隐形部队的主要手段。这一点在增加了不少隐形部队的《母巢之战》里体现得尤为重要。此外,此关出现了学院。其两项升级分别是士兵的射程和兴奋剂。而且有了学院,基地就可以升级卫星塔(Terran Comsat Station)。这是窥探对方和短时间反隐形的绝好手段。

在这里,我们列出火焰兵的基本属性:

1)喷火兵(Firebat)

生产费用:50 矿石/25 气体/1 补给单位

生产条件:兵营,学院(Academy)

生命值:50

主要武器:Twin Arm – Mounted Flame thrower(对地)

攻击力:16

防护力:1

喷火兵是人类的第二种兵。攻击力比机枪兵要强很多,而且一次可攻击多个敌人,在对付小狗和神族的狂热战士有不俗的效果。缺点在于不能防空并且是近身战斗,在面对对方的大量远射兵种时效果不大好。

2)扫描(Scanner Sweep)

使用单位:卫星站(Comsat Station)

消耗:50 点魔力

评价:Terran 最快、最安全的侦察手段,必备。

简介:可以在地图的任何地方直接使用,可以目标地点产生一个 20×20 的可视区域,时间 15s,任何在目标地点的敌对隐身单位都会现身。

第三关:失望的联盟(Desperate Alliance)

任务背景:16个野外观测站都观察到了虫族侵略者的踪迹。但联盟却以讥笑的口气拒绝了帮助。为避免同虫族发生冲突,他们还控制了所有的常用军事设施。只有一个叫做"Korhal 之子"的组织愿意帮助我们。他们提供了一些运输设施以便我们撤离。但这个组织在联盟的眼中是非法的。接受帮助就意味着与联盟为敌。是作出选择的时候了……

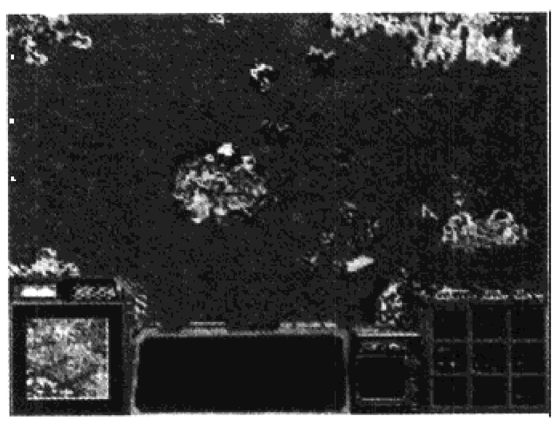


图 1.38　失望的联盟

任务简报:坚持 30min。

此关玩家开始面临真正的失败威胁,敌人相对于前两关有强大了很多。虫族有两个进攻方向,在发展时对方会不断的派少量部队骚扰,只要在每个要道修三个碉堡即可。有时候敌人会用飞龙(Mutalisk)从中央飞入突袭,在矿区附近修一两个防空即可防住。但此关万不可掉易轻心。因为在临近结束 1min 左右时对方会有大批的部队进攻。要小心

谨防。开发出摩托车(Vulture)的蜘蛛雷(Spider mines)并在碉堡外面大量埋放是个不错的办法。敌人来临前给士兵注射兴奋剂(Stim pack)再放入碉堡也很有用。此外还有一招更是网上对战的基本功:在碉堡外用房子(Supply depot)或兵营(Barracks)等非攻击性建筑将路口堵死。这样对方的贴身攻击型部队如狗兵将无法攻击。熬过最难的1min吧,"Korhal之子"的运输机就要出现了。

简评:此关一开始玩家就必须修理碉堡,此后要进行的修理工作更是数不胜数。战斗中的即时修理,能够保证人类以小损失干掉大批的敌人。能够修理,也正是人族可怕的一个地方。此关还出现了一个新的兵种,摩托车,也意译做秃鹫车(Vulture)。机械厂的升级塔中的两项科技分别是秃鹫车的速度和蜘蛛雷。此外兴奋剂也是此关出现的新科技。现在将这些新科技与新兵种列出:

1)秃鹫车(Vulture)

生产费用:75矿石/2补给单位

生产条件:制造厂

生命值:80

主要武器:Grenade Launcher(对地)

攻击力:20

防护力:0

升级过速度的秃鹫车是《星际争霸》里行动力最快的兵种,常用于探路。秃鹫车的真正可怕之处在于蜘蛛雷。蜘蛛雷造价便宜(75矿石/3),威力大(125),面攻击,而且能够探出对方的隐形部队,是人类早期攻防的利器。在网上对战中,在蜘蛛雷上展开坦克攻击更是人类的杀手锏之一。

2)兴奋剂(Stim Pack)

使用单位:步兵(Marine)、喷火兵(Firebat)

消耗:10点生命

评价:人类早期防守的必备品,在BW中由于医生的出现使其价值更高。

简介:是一种人造的浓缩肾上腺激素和止疼药的混合制剂。这种药剂可以让步兵和喷火兵获得更高的机动力和更快的武器发射速度,副作用是使用了这种药剂的士兵会立刻损失10点的生命。士兵使用多次兴奋剂不会获得更高的速度提升,但是却会加重伤害。兴奋剂的效果并不是永久的,而只能持续一小段时间(大约几十秒),在药效过去之后,士兵们会恢复到原来的状态,但是失去生命不能恢复。如果要再次使用兴奋剂,一定等前一针的药效过去在用,以免造成浪费。

3)蜘蛛雷 Spider Mine

使用单位:秃鹫车(Vulture)

消耗:无,但是一个Vulture只有三个蜘蛛雷并且永远不能补充

蜘蛛雷视野:3

评价:Terran最好的静态侦察单位。

简介:在Vulture放下蜘蛛雷后,蜘蛛雷会钻入地下。敌人不能发现,除非他们进行反隐身工作。如果有敌对单位进入蜘蛛雷的视野,蜘蛛雷会自动钻出地面,冲到敌对单位面前引爆自己,同时给敌对单位巨大的伤害。蜘蛛雷不会对空中单位做出反应,但是当蜘蛛雷爆炸的时候,空中单位却会受到溅射伤害。

第四关:JACOBS基地(The JACOBS Installation)

任务背景:你的殖民地总督职务已被暂时撤除,并将调查你与"Korhal之子"的通敌嫌疑。你只能和"Korhal之子"一起奋斗了。你意外地遇到了Raynor,原来他也被"Korhal之子"所救。现在我们要潜入联盟基地窃取资料,在这里我们甚至发现了虫族!但Mengsk并不吃惊,他显然已经知道了,见图1.39。



图1.39 JACOBS基地

任务简报:从同盟国网络取得数据磁盘;Raynor必须生还。

此关没有基地,无法发展。玩家只能依靠手中的英雄Raynor的和12个忠实的小兵完成任务。但从整体来说对方并不是很厉害。关键在于玩家的微操作。每次务必要集中优势火力,将自己的损失减少到最小。要做到一个人不死也并不是太难的事,分别找到几个传送盘就可以过关了。

简评:《星际争霸》的过人之处之一就在于控制系统上。优秀的微操作可以让玩家以弱胜强。三个种族均有一关是无法发展的迷宫型关卡。设计者诣

在通过这几关让玩家掌握合理的魔法应用和良好的微操作技术，使玩家不仅仅局限于发展之中，战斗也是一个很重要的环节。

第五关：革命(Revolution)

任务背景：在我们撤离 Chau Sara 殖民地后 13h，婆托斯的舰队对其该地区进行了毁灭式的攻击。此时联盟对此地的控制进一步弱化了。据一个叫作 Kerrigan 的中尉送回的消息，一个叫 Atiga Prime 的组织准备发动叛乱，在附近有一个由 Duke 将军率领的 Alpha 空军中队。"Korhal 之子"决心在此地展示他们的勇气与决心，见图 1.40。

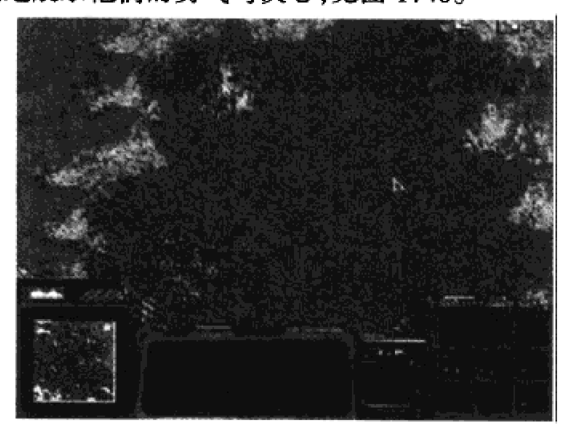


图 1.40　革命

任务简报：将 Kerrigan 带到 Atigan 的控制中心；抵挡 Atigan 的叛乱；Raynor 和 Kerrigan 必须生还；另外，摧毁对方的力量(在完成第一个条件后)。

此关开始向下可遇见 Kerrigan。Kerrigan 的身份是鬼兵(Ghost，又称间谍)。具有隐形(Cloak，也称隐身)和锁定(Lockdown)功能。可将其隐形后扫除路上的少量障碍。但要小心对方的防空塔(Missle Turret)。敌人并不强大，并且除了防空塔之外，没有别的探隐形建筑。此关的难处在于对方与自己在陆地上并不相通。玩家将第一次接触空降战术。玩家可用战斗机(Wraith，又称幻影战机，幽灵战机)隐形后掩护运输机空降。两队地面小兵就可以干掉敌人的基地了。当然还可以有更别致的战术。玩家可将兵营起飞并在战斗机掩护下降落在对方陆地上，然后直接生产士兵，只是在降落时要冒较大的风险。

简评：此关玩家第一次接触隐形兵种。将对隐形与反隐形有一个初步的了解。如果不能看见对方的隐形部队，己方的部队将无法攻击。隐形与反隐形一直是星际争霸的焦点之一，很多战略战术均是围绕此而设计。人族的隐形一般都靠科技值维持。而神、虫二族则另有其特点。如果玩家单击防空塔，可看见说明栏中有 Detector 字样，这表明该单位有探隐形的能力。这也是星际争霸中的一项常识。飞机厂升级塔中的两项科技分别是幻影战机的隐形能力和科技值上限(增加 50 点)。

在此关玩家又了解了几类新单位和新科技。现将这些兵种及科技介绍如下：

1)间谍(Ghost)

生产费用：25 矿石/75 气体/1 补给单位

生产条件：兵营，带有 Covert Ops 附楼的科学院

生命值：45

主要武器：Single Shot Rifle(空 + 地)

攻击力：10

能量最大值：200(进行相应的研究后可增加 50)

鬼兵并不是用于主战的部队。其主要职责在于辅助攻击。如锁定对方的作战单位。在游戏的后期其原子弹更是叫人心惊胆战。其隐形因科技值原因有时间限制。这也是人族隐形的特点所在。

2) 战斗机(Wraith)

生产费用：100 矿石/200 气体/2 补给单位

生产条件：飞机制造厂

生命值：120

主要武器：Missiles(空)/Laser(地)

攻击力：15(对空)/8(对地)

防护力：0

幻影战机同样不是主战兵种。其隐形能力和高度的机动性常常被用来作为一支奇兵使用。如果对方在某个方向上忽略了探隐形。那么，幻影战机足够摧毁一切。反之，幻影战机将为自己脆弱的生命付出惨重代价。

3) 运输机(Dropship)

生产费用：100 矿石/100 气体/2 补给单位

生产条件：带有控制塔附楼的飞机制造厂

生命值：150

主要武器：无

防护力：1

说明：运输机，可以运载 8 个补给单元的兵力。由于没有武器，对其进行有效保护是非常必要的。

由于人族的基地可以起飞，所以即使在陆路不通的矿区建立新基地也不大需要它。但是运输机在星际争霸中发展了一种新的战斗思想：偷袭。用运输机运一些战斗力量饶过对方的防守要地而偷袭其兵力薄弱但却重要的地方可以给对方以沉重打击，也使得赫赫有名的堵口防守战术遭到了巨大挑战。

4) 锁定(Lockdown)

使用单位:鬼兵(Ghost)

消耗:100 点魔力

施法距离:8

评价:Protoss 杀手。可以锁定 Protoss 族除 Zealot,光明、黑暗黑暗武士/执政官外的所有兵种,由于 Protoss 族的单位射程没有 Lockdown 远,所以鬼兵可以轻松地锁定 Protoss 的部队。如果对手是 Zerg,Lockdown 没有任何用处。

简介:Lockdown 可以让目标机械单位发生电路短路而不能行动 60 秒。在这段时间里,目标不能行动也不能攻击,但是仍然会受到攻击伤害。对于生命单位,包括所有的 Zerg 单位,Lockdown 无效。

5) 隐形(Cloaking)

使用单位:鬼兵(Ghost)、幽灵战机(Wraith)

消耗:25 点魔力开始隐身,以后每过 1s 消耗一点魔力。直到魔力耗完去除隐形。

评价:星际争霸里最有用的特性之一。

简介:单位隐身后,只发出微弱的光。敌人的部队不能攻击隐身单位,魔法(如 Lockdown)对隐身单位也完全没有影响。不过溅射伤害,如坦克攻击、Ensnare 和 Psionic Storm(闪电)魔法还是可以伤害到他们的。此外被施加了某些魔法(如 Defensive Matrix(防护盾)、Irradiate(辐射)、Plague(瘟疫))的隐身单位会自动显形。要攻击隐身单位,必须先把它们探出来。

第六关:Norad 二号(Norad Ⅱ)

任务背景:曾经拒绝过我们的 Alpha 中队的指挥官 Duke 将军终于遇到了麻烦。他们遭到了虫族的猛烈攻击并迫降在一个孤立无援的地方。我们收到了他的求救信号。为了不至于使整个殖民地为之毁灭,同时也为了得到一个有力的同盟。我们决定救他。

任务简报:保护 Norad 二号巡洋舰;让 Raynor 和两架运输船到达 Norad Ⅱ。此关玩家将面临较大的压力。因为在发展中对方会不时的前来骚扰,而且因为地势开阔,要做到无破绽的防守要耗费大量的资源。而本关玩家开始所拥有的资源并不是太多。另外,从地图上很容易发现。对方的对空力量极强,硬闯并不是办法,建议用大量的机枪兵。不用喷火兵的原因是地图上有大量的地刺。而喷火兵对地刺的效果不如机枪兵,原因在简评里说明。一般来说,占领了上方的一块矿区后,就可以生产足够的兵力消灭地图上的所有虫族力量了,见图 1.41。

简评:《星际争霸》里各个兵种的针对性极强,因此一定要作好情报工作,用合理的战术完成任务。此关如果用空军的话,恐怕要付出相当大的损失。

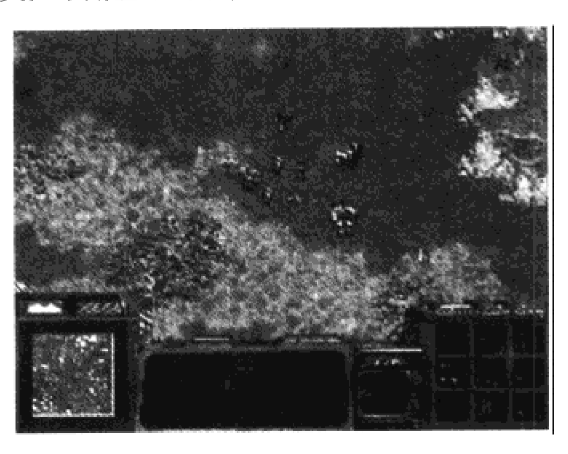


图 1.41 Norad 二号

此外,在《星际争霸》里,攻击力有一种特殊的计算方法:《星际争霸》中的作战单位大小有三种:小(small),中(medium)和大(large)。作战单位的大小影响到他们受不同攻击时造成的损伤。正是有这一点,我们才能解释,为什么一个喷火兵能对机枪兵有极大伤害,但他对坦克却只有很小的攻击。损害类型及它们对不同大小单位所起作用分为如下几种:

正常(Normal)该武器能对任何单位造成攻击的 100% 伤害。

冲击震荡(Concussion)/等离子(Plasma)该武器能对中等单位造成攻击的 50% 伤害,对大单位仅造成攻击的 25% 伤害。

爆炸性(Explosive)该武器能对小单位造成攻击的 50% 伤害,能对中等单位造成攻击的 75% 伤害。

任何攻击对神族护盾都可完全有效,而建筑被当成是大的单位。

《星际争霸/母巢之战》各单位的各单位的大小和攻击方式将在游戏最后给出。

第七关:王牌(The Trump Card)

任务背景:联盟发现了我们的所在并向我们发动了攻击。现在我们处于十分危险的境地。我们同时发现虫族似乎是联盟手中的一份秘密武器,而 Chau sara 殖民地只是联盟的一个实验区而已,这一发现给我们带来了希望。只要将幽能发生器(Psi Emitter)带到联盟的基地,虫族就会向他们发动猛烈进攻,我们就有突围的希望,见图 1.42。

任务简报:将幽能发生器带至敌人基地;Kerrigan 必须生还。

此关玩家要指挥一次真正像样一点的战斗了。

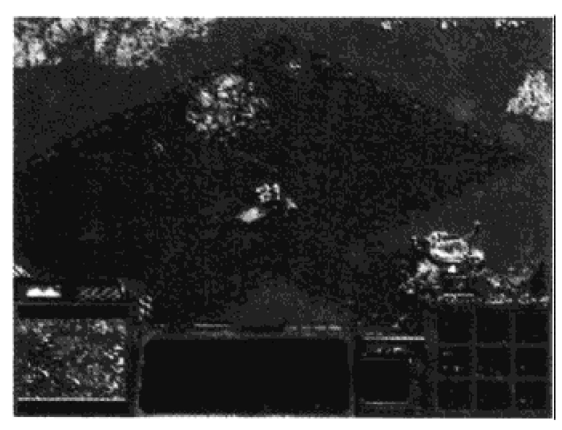


图1.42 王牌

而且人类的主战武器——坦克(Tank)终于登场了。开始玩家要将基地上方的部队及建筑全部撤回,右边的两个供给站是可以保住的,只要派Kerrigan到附近等着就可以了,敌人来后立即隐形,可以很轻松的干掉敌人。然后就迅速发展。在每个要道可用经典防御体系:用一般建筑堵住路口,建筑前面修防空,后面修碉堡,碉堡后面在加以围攻模式的坦克。敌人的骚扰完全可以不必费心。然后向右攻占敌人基地。将幽能发生器带到传送盘就可以了。

简评:此关人类的主战武器——坦克的出现令人耳目一新。人类也正是因为有了这个武器方能与虫族、神族相抗衡。坦克的围攻模式升级是机械厂升级塔的最后一项。坦克变成围攻模式后,威力大,面攻击。是人类火力的主要来源。但它也有致命的缺点:装甲薄弱,不能近身攻击,容易误伤。此关还有一个新兵种:机器人(Goliath,也译作巨人)其特点是对空强,对地弱。在星际争霸里用得比较少。有了坦克之后的进攻模式一般是这样的:用机枪兵突前,坦克在其后展开成围攻模式,待前面的敌人肃清后再依次推进。当然空中必须要有一些科学球(Science Vessel)。科技球的作用一是为部队提供探隐形功能;二是为遭到攻击的坦克施加防御网(Defensive Matrix);同时如果研究出了EMP导弹和辐射魔法也可以有效地辅助进攻。同时在坦克群的后方最好还要两个左右的工兵(SCV),以便随时修理损坏的坦克或科技球。这样对玩家的微操作要求极高。而刚刚接触星际争霸的玩家往往是忙得不知所措。需要进行大量的实战方能逐步适应。此关还有两个新建筑:机械部队升级器(Armory),其左边两项是坦克的攻击力和防御力,而右边两项是所有空军的攻防,在大中型战斗中一定要用到它;科学站(Sience Facilty),其三项科技分别是电磁振荡波、辐射和科技值上限。

好了,现在把这一关出现的新兵种和新科技列于下面。

1) 机器人(Goliath)

生产费用:100矿石(minerals)/50气体(gas)/2补给单位

生产条件:制造厂,机械部队升级器(Armory)

生命值:125

主要武器:MachineGun〈对地〉/Missles〈对空〉

攻击力:10(对地),20(对空)

防护力:1

说明:同时具有对地与对空能力,但火力太弱,不如等值的机枪兵,故不常用。在《母巢之战》里升级完对空导弹后是人类唯一能够与虫族守卫者较量的人族地面武器。

2) 坦克(Siege Tank)

生产费用:150矿石/100气体/2补给单位

生产条件:带有机械改进附楼(Machine shop)的制造厂

生命值:150

主要武器:Cannon Shot(坦克模式)/Shock Cannon(围攻模式)〈只对地〉

攻击力:30(坦克模式),70(围攻模式)

防护力:1

说明:这个兵种在围攻模式下的攻击力实在令人胆寒,要知道这还只是中级兵种!在游戏的中期人类往往可以凭借坦克一统天下。它容易受到近身、空中和隐身敌人的攻击,所以和其他兵种配合进行有效的保护是十分有必要的。

3) 科学球(Science Vessel)

生产费用:100矿石/300气体/2补给单位

生产条件:飞机制造厂,科学院

生命值:150

主要武器:无

防护力:0

能量最大值:200(进行相应的研究后可增加50)

说明:这个兵种没有武器,但是十分不可缺少的,就像是现代战争中的预警机。虽然较贵,但其探隐形能力和魔法往往起着至关重要的作用。

4)防护网(Defensive Matrix)

使用单位:科学船(Science Vessel)

消耗:100点魔力

施法距离:10

评价:对操纵能力要求高,在势均力敌的战斗中可能会一举扭转战局。

简介:被施法的单位将获得一个250点的护盾,不过这种护盾和Protoss的护盾不同,是不能补充的。相反,30秒后,护盾的能量会逐渐失去并最终消失。由于防护网并不是密不透风的,所以在某些攻击中,受保护的单位也会受到2点伤害。被防护网保护的隐身单位会失去隐身能力,第二次使用防护网会顶掉原来防护网。

5)电磁震动波(EMP Shockwave B)

使用单位:科学船(Science Vessel)

消耗:100点魔力

施法距离:8

评价:对Protoss必备。

简介:发射一枚特殊导弹,在爆炸点附近会产生一个强大的电磁风暴,任何离爆炸中心距离3格的单位会失去所有的护盾和所有的能量(就是魔力)。震动波对Protoss的单位和建筑伤害非常大,因为Protoss一般是一半生命值一半护盾,而对Archon这种单位来说则是致命的。发出震动波的科学船本身不受影响,但是在魔法范围内的友方部队是会受到伤害的。

6)辐射(Irradiate)

使用单位:科学船(Science Vessel)

消耗:75点魔力

施法距离:9

评价:又便宜又好用,对Zerg必备。

简介:被施法的目标周围会产生一团辐射能量,在两格之内任何生命单位(包括空中单位)会受到辐射伤害,如果一直在辐射源附近,这种伤害最大可以达到250点。而被施法的目标如果是有机单位的话,其生命力会迅速下降直至死亡。对同一单位使用两次辐射并没有附加的效果,但是周围单位受到的伤害会被累加。如果这种魔法被正确使用,对Zerg来说是毁灭性的,因为所有的Zerg单位都是有机体。对飞龙、守卫者和Overlord使用辐射魔法,它们往往围成一堆行动,一旦被施法,对手很难把其中的被施法单位挑选出来。

第八关:勇捣敌营(The Big Push)

任务背景:我们对联邦的最后打击已为时不远了。但是,袭击Tarsonis之前,我 们必须穿过联邦的最有力防线。Duke将军对它的防线非常了解。在他的帮助下我们确定了作战计划,见图1.43。

任务简报:消灭联邦武装;Duke必须生还。

此关开始要将自己的全部力量运送到左边的矿区。注意联盟留下了不少升级塔,为我们省却了不



图1.43 勇捣敌营

少麻烦。此关建议还是用坦克作为主战武器。同时己方已经研究出了核弹,但核弹对于电脑的作用一般不是太大。玩家可以练习使用。

简评:核弹一般是在鬼兵隐形之后进行的,在多人对战时常常成为扭转乾坤的举动。而在对电脑时效果并不是太好。不过如果在放核弹被发现时用防御网往往会使鬼兵撑过最难熬的几分钟。这样对方就不得不头疼了。科学站的核弹升级塔的四项科技分别为:锁定、隐形、升级视野和增加50点科技值上限。

核弹 Nuclear Strike

使用单位:鬼兵

条件:核弹基地制造核弹

距离:鬼兵视野减一(8/10)

评价:Terran族的终极武器。任何收到"Nuclear Launch Detected"消息的人都会产生极大的恐惧,并在短时间内手忙脚乱,这是进攻的最好时机。

简介:要发射核弹,首先要找个基地搭出核弹发射井(Nuclear Silo),然后用发射井造核弹。当核弹造好后,鬼兵的核弹目标指定项会变成可选。当鬼兵指定了一个核弹攻击目标后,他会在原地不动一段时间(方位确定)。如果在他原地不动这段时间里被击毙,那么核弹攻击由于失去方位报告而失败,核弹也不知道打到哪里去了。如果鬼兵度过了那段难熬的时间,那么核弹就一定会落下。在核弹攻击目标指定后,所有玩家会收到一个"Nuclear Launch Detected"的消息并在地图上标出核弹落点。核弹的威力为500,但是当两颗核弹在同一个地点同时落下时,附近所有的建筑和兵种都将毁灭。

第九关:新葛底茨堡(New Gettysburg)

任务背景:幽能发生器引来了数以亿计的虫子。与此同时神族的力量现在也抵达了Tarsonis星球。Mengsk命令Kerrgan前往抵抗,并且不得进攻虫族

的领地。大家都对这一命令持怀疑态度。但 Kerrgan 却义无返顾地出发了，见图 1.44。

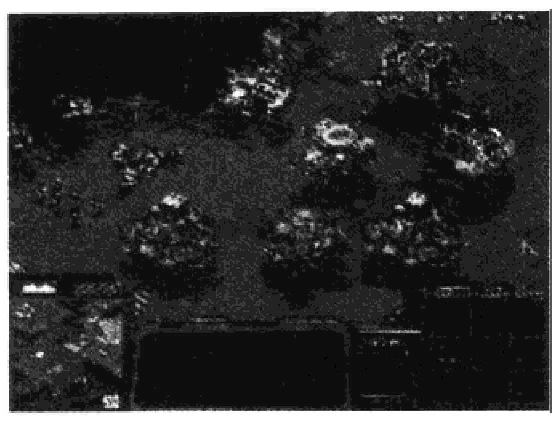


图 1.44　新葛底茨堡

任务简报：摧毁 Protoss 武装；所有 Zerg 建筑必须安全；Kerrigan 必须生还。

此关玩家开始要向上防御，而且因为不能摧毁虫族的建筑，坦克必须摆的靠后一些。开始玩家可以占领下方的一块矿区。占领方法建议是先到矿区造一定的防守然后再造基地。用机枪兵＋坦克的战术干掉右下方的神族基地就可以取得足够的资源。但在进攻的时候对方会从主基地空降支援。要小心应付。一个坦克身边的狂热战士（Zealot）会引起己方大量的误伤。然后玩家可以继续用机枪兵＋坦克进攻完成任务，也可以尝试用战略巡洋舰（Battle Crusier，也译作星际战舰或大和战舰）群进攻。在彻底毁灭神族的同时，虫族会突然向基地大举进攻。此时守不住也没有关系了，但小心不要让 Kerrgan 成为此次进攻的牺牲品。

简评：人族的所有兵种到此关已经全部登场。在此关的新兵种只有战略巡洋舰。由于大和炮（Yamato gun）的存在，从理论上讲，任何固定的炮台都不能成为星际战舰的威胁。一支伴有数个科学球的战略巡洋舰战队是十分可怕的。科学院的物理实验室升级塔的两项科技分别是大和炮以及增加科技值上限。在此将战略巡洋舰的基本属性列出：

1）战略巡洋舰（Battle cruiser）

生产费用：400 矿石/300 气体/8 补给单位

生产条件：带有控制塔附楼的飞机制造厂/带有物理试验室附楼的科学院

生命值：500

主要武器：Laser（地＋空）/Yamato Cannon（地＋空）

攻击力：25（laser）/250（cannon）

防护力：2

能量最大值：200（进行相应的研究后可增加 50）

说明：Terran 族的终极武器，其在使用大和炮（消耗 150 点的能量）时，可造成 250 点的杀伤力（可以一举灭绝大部分的兵种），而且自身拥有 500 点的生命值。缺点是太贵了！而且移动速度慢。

2）大和炮 Yamato Cannon

使用单位：星际战舰（Battle cruiser）

消耗：150 点魔力

施法距离：10

评价：对玩家的微操作要求很高。

简介：大和炮是一种聚集的高能冲击波。目标单位会立刻受到 260 点伤害，无论它的防御力有多高，它的体型有多大。注意，由于大和炮的射程比星际战舰的视野还要远，所以星际战舰可以在任何防空塔的射程之外摧毁它们。

第十关：致命打击（The Hammer Falls）

任务背景：舰队已与新盖底茨堡的地面部队失去联系。Mengsk 将军命令把 Korhal 舰队立即撤出 Tarsonis 星系。Protoss 和 Zerg 还在 Tarsonis 的主大陆上交战。可怜的 Kerrigan！Duke 将军好像已成功开启了 Tarsonis 的头号防御武器——离子大炮。我们决定逃离这个星球，远离 Mengsk。但如果我们要逃走的话，先要把离子大炮毁掉，见图 1.45。

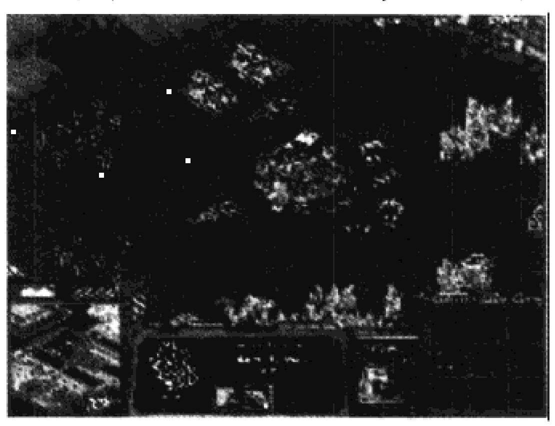


图 1.45　最后打击

任务简报：摧毁离子大炮；Raynor 必须生还。

此关敌人之强大不言而明，好在不用将其全部歼灭。此关开始可在基地左边略高的平地上构造防御。等到有一定实力时可用机枪兵＋坦克的进攻方式进攻前方的红方基地。要注意的是当自己开始进攻时敌人在另一个方向上的进攻力度比较大。而且还会用核弹偷袭，千万小心。在占领了第二个矿区后就有足够的资源用战略巡洋舰战队进攻了。用你

所有的智慧和力量吧，毕竟是最后一关了。

过关后 Mengsk 当上了"Korhal 之子"帝国的元首，但是正义的人们是不会屈服的。后面的剧情在《母巢之战》中有所发展。

4.3.2 虫族(Zerg)战役

现在我们进入虫族的剧情。

虫族在三个种族的过关模式下是最容易的，因为它的科技以及所用到的战术相对其余两族更为简洁，以多胜少是虫子的不二法则，尽可能多而快的孵化你的幼虫吧，胜利就离你不远了。

刚开始接触虫族的玩家可能需要一段时间来适应。因为其制造方式和建筑方式和人族截然不同。最主要的区别在于其所有的活动兵种都是由孵化池产生的幼虫进化成的，而所有的建筑都是由农民直接变异而成，并且只能造在其有机质上。其余的细小区别，我们在过关过程中再详谈。

Zerg 种群已粉碎了人类的微弱反抗，并摧毁了人类十三个行星中的九个。Terran 首都行星 Tarsonis 陷落后不久，Protoss 主舰队就放弃了 Terran 战区。现在所要做的就是彻底铲除 Tarsonis 行星上的 Protoss 残余势力。

第一关：面临毁灭(Among The Ruins)

任务背景：脑囊告诉我们从现在开始我们要开始保护一个奇怪的异蛹，它具有人类的智慧力。在它孵化出来之后我们都将从它的经验与智慧中获得利益。这也是前几关一直需要完成的任务，见图 1.46。

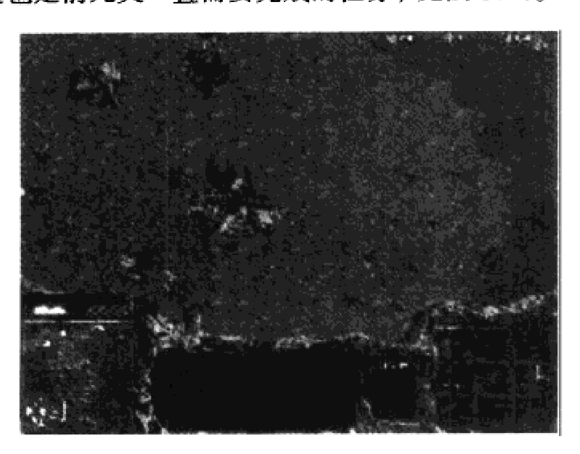


图 1.46 面临毁灭

任务简报：创造一个生殖池；创造一个口水虫巢；保护异蛹；摧毁人类营地。

此关玩家可用大量的狗兵进攻就可以了，当然还要一定的口水虫对付对方的空军。但一次进攻的兵力一定要大。虫子永远是以多胜少的种族。

简评：此关很容易也是为玩家熟悉虫而设的。首先玩家要将孵化池边的幼虫(Larva)进化为农民(Drone)并进行采矿，当有 150 水晶后，可以用一个农民变异成狗池(Spawning pool)，此时幼虫就可以进化成狗兵(Zergling)了。其余的建筑同样是由农民变异而成，而农民一旦变异完成后就不能再恢复。注意绝大多数建筑都必须建造在暗红色的有机质层上。有机质层的扩张可以通过兴建建筑来实现，其中地刺与防空塔的效果最为明显。所有的兵种都是在相应建筑完成后由幼虫进化而成的。增加人口上限的单位是由幼虫进化成的领主(Overlord)。领主的性质是兵种而不再是建筑，因为它可以移动。这是虫族与其余两族的一个很大不同。由于孵化池旁边的幼虫在一段时间内数量有限，所以在狗池或口水虫池造好后一个孵化池是远远不够的。一般要两到三个。还有虫族的主要防守建筑——地刺或防空塔要经过两次变异。地刺的先决建筑是狗池，而防空塔则是进化池。进化池的第一项是近身兵种的攻击力，第二项是远射型兵种的攻击力，而第三项则是所有地面部队的防御力。狗池中的第一项则是狗兵的速度。而口水虫巢中的两项升级则是口水虫的速度和射程。玩家可以根据自己的战术选择不同的升级项目。

现在将此关的基本兵种列出：

1)农民(Drone)

生产费用：50 矿石/1 补给单位

生产条件：孵化池

生命值：40

攻击力：5(地)

防御力：0

2)狗兵(Zerling)

生产费用：25 矿石/0.5 补给单位(一个幼虫一次可以进化成两个狗兵)

生产条件：狗池

生命值：35

主要武器：镰刀翼和尖牙

攻击力：5(地)

防御力：0

狗兵是星际争霸里最为廉价的兵种，其生产速度之快，可以让玩家在很短时间内组织起极为庞大的部队。狗海战术，是星际争霸里最为直接，最为有效的战术之一。

3)口水虫(Hydralisk)

生产费用：75 矿石/25 气/1 供给单位

生产条件：口水虫巢

生命值：80

攻击力：10(空)/10(地)

防御力：0

廉价而又实用是口水虫在星际争霸里大行其道的主要原因，在战争早期大批的口水虫往往决定着战争的胜负。

遁地(Burrow)

使用单位：除 Ultralisk 外所有 Zerg 的地面单位

消耗：无

评价：Zerg 们最有用的能力。

Zerg 单位遁地后，唯一能做的事就是钻出地面(Unburrow)，《母巢之战》版本的 lurcker 除外。遁地后，该单位的所有者只能看到地面上的一个黑点，可以选中这个黑点来观察这个单位的状态。而敌对的玩家则什么也看不到，除非他们进行了反隐身工作。

第二关：出发(Egression)

任务背景：我非常满意，年幼的脑囊，同时只要我心爱的种群不受伤害，我也会感到满意。这样种群的生命和你的生命就和二为一了。种群繁殖了，你的生命也延长了。你便是种群的一部分，你的肉体毁灭后还会重生。这是我与所有的脑囊定下的协议。



图 1.47　出发

任务简报：把异蛹带到路标处。

此关玩家可用大量的狗兵或口水虫完成任务。飞龙(Mutalisk)当然也可以，但其攻击力不高，造价偏高，而且制造速度较慢。微操作较好的话，开始的六个口水虫英雄可以干掉地图上大量的散布敌人。甚至攻下对方的分基地。

简评：此关玩家开始有了高级建筑螺塔(Spire，又称飞龙塔)，并且有了空军飞龙(Mutalisk)以及灾难飞弹(Scourge)，高级建筑出现的条件是孵化池升到第二级——Lair。而 Lair 出现的条件则是具有狗池。如果玩家要用大批飞龙强攻的话，可以跳过其余的建筑。螺塔的两项升级分别是空军的攻防能力。现将飞龙及灾难飞弹介绍如下：

1)飞龙(Mutalisk)

生产费用：100 矿石/100 气体/2 补给单位

生产条件：螺塔

生命值：120

攻击力：9+3+1(飞龙总是同时攻击三个单位，除非在其攻击范围以内对方没有三个单位)对空对地威力相同。

防御力：0

成队的飞龙在星际争霸中常常成为恐怖的象征。但在母巢之战中出现了大量的专用对空兵种，使飞龙的力量相对下降，但在螺塔升级成大螺塔(Great Spire)后，飞龙可以变异成为强力的对地兵种——守卫者(Guardian)。在母巢之战中还可以变异成为专用对空的吞噬者(Devourer)。

2)灾难飞弹(Scourge)

生产费用：12.5 矿石/37.5 气体/0.5 供给单位(与狗兵相同，一个幼虫进化成两个飞弹)

生产条件：螺塔

生命值：25

攻击力：110(自杀式攻击)(空)

防御力：0

灾难飞弹在《星际争霸》中常常成为神族终极武器——子母舰的克星。其强大的攻击力在大中型战斗里为虫族赢得了一方天空。但对星际战舰群的效果不是太好，因为星际战舰不会给少量的飞弹靠近的机会。另外，灾难飞弹缺点就是：它实在太耗气体了。

第三关：新领地(The New Dominion)

任务背景：异蛹所发出的幽能到达了宇宙的深处，引来了敌人！我们要谨慎地袭击 Terran 军队。但首要任务还是保护异蛹。

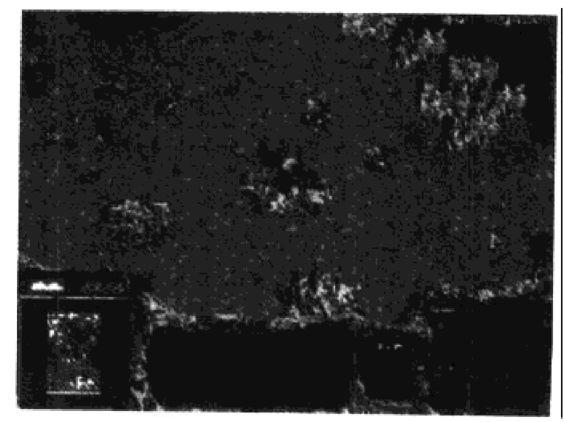


图 1.48　新领地

任务简报:保护异蛹;消灭 Terran 军事力量。

此关我方的资源不是太多,并且敌人占有地利。由于对方围攻模式的坦克会对我方的地面部队产生极大伤害,建议用大批的飞龙进攻。发展时对方会有一定骚扰,用几个地刺就可以解决了。注意在地刺防守范围之外用一定的狗兵遁入地下以防止对方的坦克在此展开成围攻模式。占领上方的一小片矿区后,就应该可以生产三队左右的飞龙横扫一切。当然玩家也可以用空降战术来避开从入口强攻。人类的防守实在是太强大了。

简评:此关与前关相比有一项不太引人注意的进步;孵化池升级后可以升级领主的运输能力、领主视野以及领主的速度。在实战中建议先升级其移动速度。因为领主具有探隐形的能力,常常需要跟随部队以便提供观测。而没有升级过速度的领主是无法跟得上任何一只部队的(守卫者除外)。另外,用领主空降也是需要一定的速度才能保证空降的效率。虫族由于其领主众多,所以一次能够空降大批的部队。往往用来作毁灭性的攻击。这和其余两族用空降来偷袭的战术思想是完全不同的。

第四关:种群的使者(Agents of The Swarm)

任务背景:小心,脑囊。正当 Daggoth 跟 Terran 领地的军队激战时,异蛹发出的幽能把更多的敌人引来 Char 行星!他们也需要由你来摧毁,不过你还是必须压抑你的怒火,而再看管异蛹一段时间。沉睡者的重生指日可待,那时我最强的生物就会被释放出来。

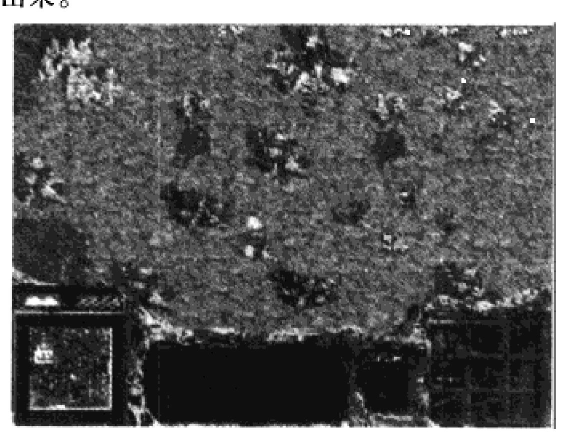


图 1.49 种群的使者

任务简报:保护异蛹到其孵出为止。污染或者消灭人族的控制中心;Kerrgan 必须生还(第一个条件完成后)。

此关是典型的岛战。可用飞龙强攻或空降。发展时对方会从右侧或上方空降部队,虽然数目不大,但都是自己的防守薄弱区,千万小心。建议先占领地图中央的矿区,只要有少量的地刺和防空塔就够了。有了足够的矿后就算要把对方全歼也并不困难。当 Kerrgan(就是那个被污染的人族鬼兵)孵化出来后,身兼三大种族的魔法(以后会加上神族的精神风暴),具有强大的攻击力,在防守时可以独挡一面。

简评:此关多了一个兵种:女王蜂(Queen),女王蜂没有攻击能力,但其有用的魔法却让人另眼相看。玩家不妨在开始用女王蜂对对方的几个运输机施放寄生虫,你所获得的情报之多一定会让你吃惊的。

1)女王蜂(Queen)

生产费用:100 矿石/150 气体/2 供给单位

生产条件:女王蜂巢

生命值:120

攻击力:0

防御力:0

2)自爆兵(Infested Terran)

生产费用:100 矿石/50 气体/1 补给单位

生产条件:被寄生的人族基地(Infest Command Center)

生命值:60

攻击力:500

防御力:0

这是星际这个争霸里攻击力最强的兵种,并且是面攻击。只是,他的生产条件似乎太苛刻了。

3)寄生人族基地 Infest Command Center

使用单位:女王蜂

消耗:无

评价:用处不大,因为人族基地太少了。

简介:Queen 可以用她的生化毒素寄生人族的基地,被寄生后的基地可以生产一种自爆兵种:Infested Terran。被寄生后的人族基地可以像其他 Terran 建筑物一样自动补充体力。自爆兵是《星际争霸》/《母巢之战》里攻击力最强的兵种。

4)寄生术 Parasite

使用单位:女王蜂

消耗:75 点魔力

距离:12

评价:可以提供免费的敌情资料,建议大量使用。

简介:寄生术是 Zerg 族在战场上收集信息的主要手段之一。Queen 可以放出一种小寄生虫寄生到别的单位上,被寄生的寄主所能看到的东西都能被

施法的玩家看到;即使寄主隐身,也可以被看到。

5)爆杀术 Bloodings

使用单位:女王蜂

消耗:150 点魔力

距离:9

评价:很多厉害兵种的末日

简介:爆杀术是 Zerg 的另一种恐怖武器。一个拥有爆杀能力的女王蜂可以立刻解决一个非机器人的地面部队。甚至包括圣堂武士(High/Dark Templar)、裂兽(Untralisk)和坦克(Siege Tank)。该魔法的魔力消耗很大。但可以立即杀死敌人的关键单位,将对方变成两只小虫子(Brooding),比 Zergling 稍弱。不过它们的生命只能延续 120 秒钟。

6)诱捕术 Ensnare

使用单位:女王蜂

消耗:75 点魔法

距离:9

评价:用处不大

简介:女王蜂会喷出一种黏呼呼的液体,作用范围是 4×4 的区域,区域内的所有未遁地单位的移动速度都将减半,隐身单位也会显形。

第五关:孤胆豪杰(The Amerigo)

任务背景:邪灵最新最强的使者:Kerrigan,从她的胚胎异蛹诞生出来了,然而她可怕的力量还不能完全发挥。Kerrigan 现在必须摆脱束缚她力量的幽灵身体,这一旦完成,她将率领邪灵的生物向毫无防备的 Protoss 发起进攻。

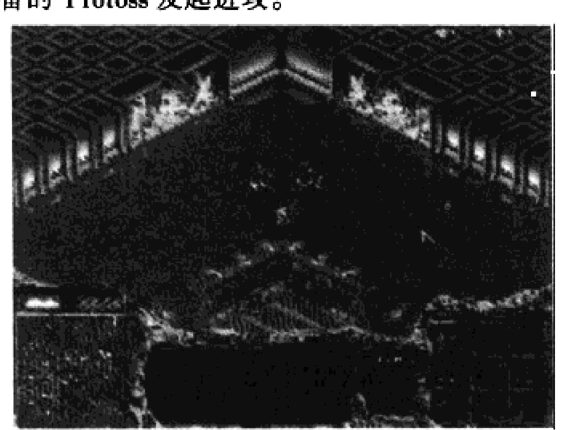


图 1.50　孤胆豪杰

任务简报:带 Kerrigan 找到超级计算机;Kerrigan 必须生还。

此关也是迷宫型的关卡。要注意利用 Kerrigan 强大的生命力、攻击力及隐形能力,当受伤较严重时可以原地休息以补充生命。有几个地方对方有探隐形能力并且有较多的兵力,要多加小心。应该可以比较轻松的到达目的地。

简评:没什么值得多说的。

第六关:黑暗圣殿武士(THE DARK TEMPLAR)

任务背景:神族也来到了这个星球,只不过现在他们还躲藏着,黑暗圣殿武士对 Kerrigan 感到惋惜,他要和 Kerrigan 决一死战。

任务简报:消灭入侵者 Protoss;Kerrigan 必须生还。

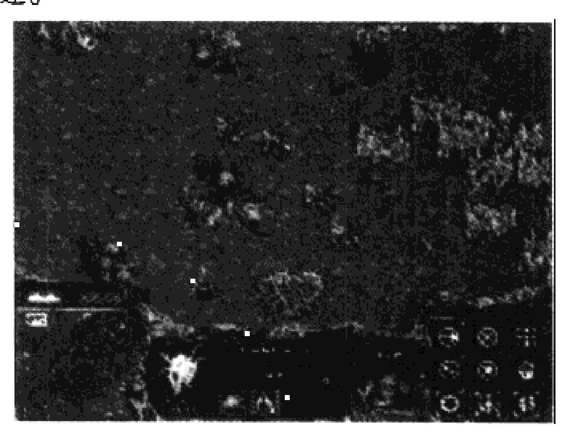


图 1.51　黑暗圣殿武士

终于要和神族打一场大仗了。玩家一定也见到了电脑给的两个形如螃蟹陌生的家伙。没错,这就是地面部队的克星:守卫者(Guardian,因为其形如螃蟹,又被称为天蟹)。此关玩家会见到神族的地面杀手——金甲虫。其形如蚕,昵称“蚕宝宝”。但其对地威力玩家不妨自己试一下,用一队狗兵去打一个甲虫就知道了。由于金甲虫的出现,此关如果用狗兵或口水虫一定会付出相当大的代价,建议用空军完成任务。由于对方的龙骑士为数不少,少量的飞龙完全不是对手,玩家不妨试试新兵种守卫者。一定不会失望的。注意对方的基地里有少量空军,可以用灾难飞弹来控制天空。由于制造这些兵种都是很耗气的,所以一定要多多采集气体。任务完成后,Kerrigan 会和 Tassadar 在中央决战,前者杀死了后者。

简评:此关虫族的强力武器守卫者终于登场了。守卫者对地面的威力不用我再多说了。但是它的致命弱点是不言而喻的:不能对空。此关还有一项不为玩家注意的升级项目——狗池的第二项:狗兵的攻击频率。这一项升级能够让狗兵的威力增加将近 20%。在网络对战时为狗海战术之必升项目。玩家也不妨一试。这一项升级只有当孵化池升到第三级

——蜂巢(Hive)之后才可以进行。升级陆军与空军的第三级也有同样的需求。因此在较大的战役里有一个三级孵化池是极其重要的。孵化池升到第几级,陆军、空军的攻防也就能相应的升到第几级,这也是虫族升级的特点。

守卫者(Guardian)

生产费用:100 + 50 矿石/100 + 100 气体/2 补给单位(加号前为飞龙费用,后面为升级的费用)

生产条件:大螺塔;飞龙

生命值:150

攻击力:20(地)

防御力:2

如果玩家能够控制空中,守卫者将摧毁一切地面部队。这一情形直到《母巢之战》中才有所改变。

第七关:剿灭(The Culling)

任务背景:我们的脑囊死了,并且无法复活。原来 Protoss 找到了新的攻击方法。这种方法能终止我们的重生,甚至让邪灵自身消亡!失去了首领的 Zasz 家族动荡不安,现已威胁到了首脑蜂房。你必须铲除肆虐的 Zasz 家族,防止他们造成更大的破坏。

任务简报:根除残留的 Zasz 家族。

竟然要对自己的兄弟下手了,虫子的天性真是凶残。此关一开始可占领上方矿区。有一定力量后占领左方的矿区。见图 1.52。此关建议用大量的狗兵,省下的气体可用于制造大量的飞龙辅助狗兵进攻。只要数量足够多,打下对方的基地没有多大问题。微操作较好的玩家可以尝试用污秽者(Deviler,又叫蝎子)的乌云术(Dark Swarm)来掩护自己的进攻,如果指挥得法,你会发现损失比预想的要少得多。

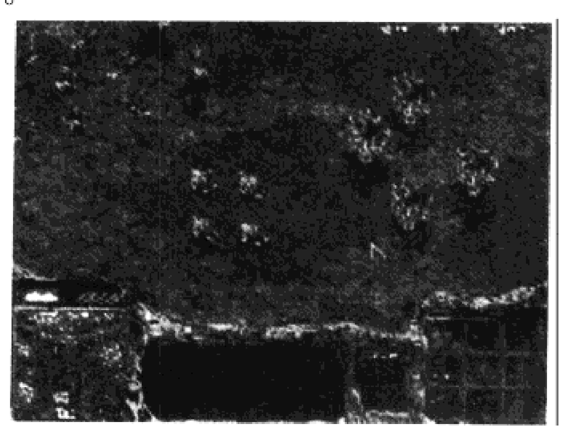


图 1.52 剿灭

简评:此关出现了污秽者这一新兵种,在网上污秽者也常常是和狗海战术、口水虫海战术的绝佳搭配之一。只是因为出现的太晚而导致无法常常使用。在玩家在了解了它的几项魔法特点之后就会了然了。

污秽者(Deviler)

生产费用:50 矿石/150 气体/2 补给单位

生产条件:污秽者巢

生命值:80

防御力:2

污秽者不是战斗兵种,但它却常常比一两队狗兵还要令人害怕。因为它辅助进攻的能力实在太强了。

1)消耗术(Consume)

使用单位:蝎子(Defiler)

消耗:一个 Zerg 单位的死亡

评价:最快的魔力恢复方法。Zerg 凶残天性的又一例证。

简介:这种能力一旦被研究出来,可以让你通过牺牲一个自己的 Zerg 单位来迅速恢复蝎子的魔力。这种迅速补充魔力的方法可以用很多次,不过蝎子通过 Consume 获得的魔法不能超过它的魔力上限(200,升级后 250)。Consume 魔法的作用距离很短,并且不能使用在任何 Terran 或 Protoss 单位的身上,必须是一个 Zerg 单位,一般都会选择最便宜的单位:Zergling。可以消耗蛋(孵化中的东西)和飞龙升级时的蛹;可以消耗钻地的单位。

2)乌云术(Dark Swarm)

使用单位:蝎子(Defiler)

消耗:100 点魔力

距离:9

评价:很好的掩护魔法。

简介:在战场上,乌云术产生一种橙色的烟云,该烟云会覆盖一个 6×6 的区域。在该区域中的单位将不受远程炮火的伤害,只有近身攻击(Zealot、Firebat)、溅射伤害(如扎地后的坦克的炮火)或某些特殊武器(如大和炮)才可以伤害它们。注意乌云术只能保护部队而不能保护建筑物,建筑物仍然会受到远程炮火的伤害。由于所有的空中单位都使用远程武器,所以乌云术在保护 Hydralisk 打击对手的空中单位时特别有效。当使用乌云术进行攻击或防守时,必须注意不能让敌人也沾了乌云术的光,乌云术产生的烟云对敌人的单位也会起同样的保护作用。

只有以下这些兵种可以对乌云术保护中的单位

造成伤害：Protoss：Probe、Reaver、Dark Templar、Zealot、Archon；Terran：SCV、Firebat、Siege Tank（必须为围攻模式）；Zerg：Drone、Zergling、Lucker、Ultralisk、Broodling、Infested Terran。

以下这些魔法可以伤害到被乌云术保护的单位：大和炮（Yamato Gun，Terran 大和战舰）；蜘蛛雷（Spider Mine，Terran 秃鹫车）；辐射术（Irradiate，Terran 科学船）；电磁脉冲波（EMP Shockwave，Terran 科学船）；离子风暴（Psionic Storm，Protoss 光明圣堂武士）；大旋涡（Maelstrom，Protoss 黑暗执政官）；反馈术（Feedback，Protoss 黑暗执政官）；瘟疫术（Plague，Zerg 蝎子）；诱捕术（Ensnare，Zerg Queen）；爆杀术（Spawn Broodling，Zerg Queen）。以上包括《母巢之战》中的单位及魔法。

3）瘟疫术（Plague）

使用单位：蝎子（Defiler）

消耗：150 点魔力

距离：9

评价：《星际争霸》中最凶恶的魔法。

简介：瘟疫术是一种范围魔法，能够影响一个 3×3 的区域中所有的单位和建筑物。被该魔法作用的单位的体力会慢慢地流失，这种体力损失最大可以达到 300 点，或者直到该单位的体力只剩下 1 点。瘟疫术本身并不能杀死任何单位，但是可以极大削弱对手的体力。瘟疫术不能影响到钻地的 Zerg 单位，不过如果一个 Zerg 单位已经被施了瘟疫术，再钻地将仍然不断地损失体力。瘟疫术能够影响到隐身单位，并且被施了法的隐身单位会由于瘟疫术的指示而自动现身。

第八关：以牙还牙（Eye for an Eye）

任务背景：狡猾的 Protoss 竟然击败了不死的脑囊。杀死 Zasz 的 Protoss 与我们以前见到的不一样。黑暗圣殿武士发射的能量和我所拥有的能量非常相近，正是这使他们能够对我造成损害。他们的自负造成了他们的灭亡。当刺客 Zeratul 杀死 Zasz 时，我接触到了他的思想，他的所有秘密都泄露了给我。我从他的头脑中得知 Protoss 家园 Aiur 的秘密位置。很快我们将正面攻击 Aiur。我们必须确保黑暗圣殿武士不再引起麻烦，见图 1.53。

任务简报：摧毁 Protoss 基地；不能让任何黑暗圣殿武士逃走；Kerrigan 必须生还。

此关已经颇有一些难度了。最主要的原因在于对方已经有了圣堂武士这一可怕兵种。其精神风暴将对我方的部队产生巨大伤害。同时己方还要照顾好几个传送盘。有一个失手就会“Game Over”。唯一的优势是自己开始便有了几个孵化池，可以大大加快发展速度。兵力可以通过传送通道（Nydus canal）来完成集结或运输。见图 1.53。此关没有一定的打法。玩家可以根据自己的需要设计战术。如果用狗海或口水虫海战术，我们将不得不面对对方的金甲虫对我方部队的巨大伤害，而飞龙则惧怕对方的龙骑士＋圣堂武士的组合。守卫者则会遇到圣堂武士精神风暴的挑战。而裂兽（Ultralisk，也作雷兽、巨魔）虽然皮粗肉厚，但造价太高，对方的金甲虫众多，损失也会比较大。总体来看用守卫者的损失相对小一点。先攻占左方的矿区。然后就有足够的力量占领基地下方的矿区了。此时，再占领该矿区旁边的一小块矿后，此时的资源就足够玩家实验任何战术了。至于传送盘的守卫建议以口水虫为宜。如果对方不用金甲虫或圣堂武士进攻的话，一般都没有什么问题。用好传送通道是过关的关键。

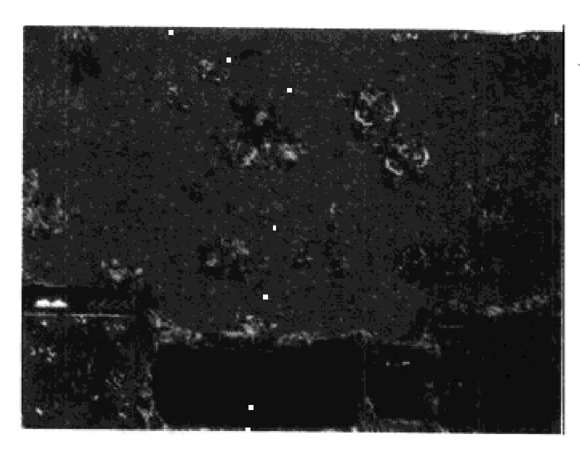


图 1.53　以牙还牙

简评：此关一开始玩家就可以看到两个特殊的建筑——传送通道。传送通道的出现大大减轻了让玩家在拥有多基地时的防守任务。有时侯还可以作为进攻的跳板。这一点在这一关体现得淋漓尽致。虫族的所有兵种及魔法到此关已经全部出现了。是不是比人族要简单很多？现将虫族的最后一个兵种介绍如下：

裂兽（Ultralisk）

生产费用：200 矿石/200 气体/6 补给单位

生产条件：裂兽穴

生命值：400

攻击力：20（地）

防御力：1

裂兽相对于另两个种族要弱的多。但它的造价要低一些，并且占用的补给单位也要少一些。在母

巢之战里对其还有一定强化。

第九关:入侵 Aiur(The Invasion of Aiur)

任务背景:孩子们,我们的胜利马上就要来到。在 Aiur 行星上,我们将把这一已知最强的种族融人我们的怀抱,这 样我们就会成为造物主最强大的子孙。我们将达到……完美。

任务简报:将一个雄蜂带到 Khaydarin 水晶方阵;坚持 15min;将 Khaydarin 带回传送盘。

从地图上密密麻麻的蓝、黄、橙黄点就可以知道敌人有多少了,见图 1.54。但我们必须战胜它。玩家首先必须作好基地的防御,要小心对方金甲虫的进攻。有一定兵力后可以消灭控制地图上的蓝色敌人。然后想办法控制地图上中央的区域,这是此关能否通过的要点。控制了这片区域后,就有三块矿区供自己发展了。可以再用守卫者 + 灾难飞弹的办法消灭黄色敌人。此时己方的势力可以进一步向下扩展。用一个工兵去方阵处收获 Khaydarin 水晶吧。如果不想消灭橙黄色敌人的话,坚守 15min 就可以将水晶带回来了。不过只要有了足够的资源,要消灭橙黄色玩家也不是难事。

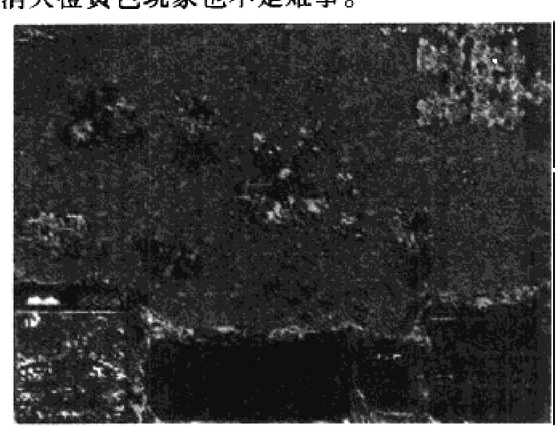


图 1.54 入侵 Aiur

简评:虫族的战术在前面都已经演示完了,自己在这两关可以试着利用。还有一些小技巧也可以使用:比如后期可在水晶方阵旁边可以制造一孵化池,然后通过传送通道直接传送兵力,将 Khaydarin 带回直接带回基地等等。当然还可以有很多小的供发挥的地方,就要靠玩家自己探索了。

第十关:功行圆满(Full Circle)

任务背景:你做得很好,我的脑囊。在种群的屠杀开始之前,Protoss 只有逃跑。可是为了确保我们的胜利,你还需要袭击最后一个地方。看啊,离这里不远有一座神庙,坐落在无比神圣的土地上。虽然我历经无数的世纪,可是这神庙竟比我还悠久。是我的创造者们 Xel'Naga 建造了这座神庙,它标志着 Xel'Naga 第一次踏上行星 Aiur 的位置。我们必须摧毁这座神庙,然后把 Khaydarin 水晶放在它的位置上。这样我们的准备才算完全,因为我只能在这一块土地上现身。

任务简报:摧毁 Protoss 神庙。

此关为狭长形地图,见图 1.55。玩家需要迅速发展,因为不久对方的高级兵种就会来发动进攻,甚至包括神族的终极武器——子母舰。所以早期用一队左右的灾难飞弹防空。左右两边的蓝色敌人应尽早消灭,由于对方有地利,强攻不易。可用飞龙干掉少量炮台后空降大批的口水虫或狗兵。当灭掉蓝色敌人后,应该可以控制下半块区域了。然后用狗海或口水虫海的战术灭掉黄色敌人。此时 Khaydarin 水晶应该出现,将其带到神族残余的神庙位置(就是那个黄色的传送盘)就可以了。虫族,终于成为了宇宙的霸主!

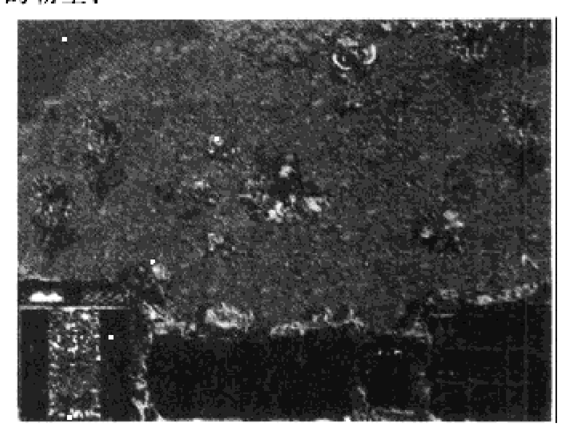


图 1.55 功行圆满

4.3.3 神族(Protoss)战役

下面我们来看神族部分:

神族的过关模式在星际争霸里是最难的,因为这些关里敌人实在太强大了。而神族的建筑和魔法又极为复杂,常常令玩家头昏脑胀。下面我们随着情节慢慢熟悉这个神秘而又强大的种族。

第一关:第一次打击(First Strike)

任务背景:执行长官。我是执法官 Aldaris,最高会议派我来帮你。以前的执行长官 Tassadar 接到命令毁掉人类受感染的行星,从而阻止 Zerg 在 Terran 战区的扩散。不幸的是,他不遵从命令,而想摧毁 Zerg,还要保存 Terran。很明显,Tassadar 辜负了我们的期望。你可不能这么做。我们首先要加强防卫。你必须巩固在 Antioch 的前哨,确保这一区域不落在 Zerg 手中。你的老朋友 Fenix 执政官

将在这次任务中协助你(见图1.56)。

任务简报:在Antioch与Fenix集合;摧毁Zerg基地;Fenix必须生还。

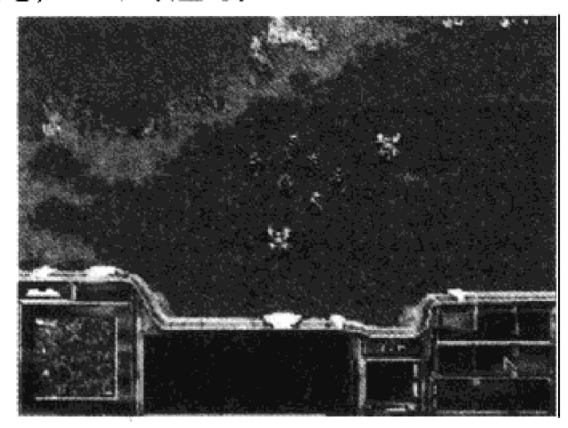


图1.56　第一次打击

是不是觉得开始给的兵力太小了?没关系,神族的单兵作战能力可是三个种族里最强的。先沿河向上,过桥,再向下,当然在途中要消灭少量的敌人。到基地后就赶快发展吧。注意一点防守。有了两队的兵力就可以向上进攻了。因为对方有空军,所以一些龙骑士(Dragoon)是必不可少的。

简评:玩家可以感觉到神族和另外两个种族的巨大不同了吧。星际争霸就是这样,三个种族决不相同而又强弱平衡,这也是其充满魅力的地方之一。我们将其基本区别慢慢道来。

首先神族的人口是由幽能针(Pylon)控制的。当点中幽能针时,会出现一个以其为中心的圆形区域。神族所有的建筑(基地和气矿除外)都必须在幽能针的区域之内。如果幽能针被毁,该建筑将由于没有能量而失去任何功能。神族所有建筑的建造过程都不需要农民(Probe)维持,所以其发展是相当快的。神族的兵种单兵攻击力强,但所占的补给单位较多,且速度较慢。玩家还可以看到三个种族的建筑和兵种受损后恢复方法的不同:人族通过修理恢复,要耗费一定的矿石和气体,但速度快,且可以完全恢复(母巢之战里有医生后可以给士兵补生命值)。不过当建筑受损超过2/3后如果不及时修理就会慢慢自毁。虫族的建筑和兵种的生命值是可以自己补的,不耗费任何东西。但速度较慢。神族的建筑和兵种都有两排生命值,一层为等离子护盾,一层为自身的生命值。受攻击时首先是护盾受损,护盾受损后可以自动恢复,且速度较快。护盾损伤完时则开始减少自身生命值,自身生命值受损后则无法恢复。

现在把此关的建筑及升级项目介绍如下:神族的步兵都是从兵营(Gateway)制造出来的。而步兵的普通升级项目是在锻造厂(Forge)里完成的,第一项为所有步兵的攻击力;第二项为自身生命防御力;第三项则是护盾防御力。第三排第一个建筑是升级器(Cybernetics core),其前两项分别是空军的攻击力和防御力,最后一项则是龙骑士的射程,该项在大量使用龙骑士的战斗中为必升项目。在建筑过程中要注意:兵营是升级器的先决建筑,而锻造厂则是炮台(Cannon)的先决建筑。神族的炮台相对最为廉价同时具有防空与防地的功能,且能够侦测隐形部队,是防守的上上之选,它的缺点就是生命值太短了。100点的护盾很容易被打掉,而自身生命值又是不能恢复的。因此防守时不妨在其前面用一定的建筑或狂热战士保护。

现将此关的兵种简介如下:

1)农民(Probe)

生产费用:50矿石/1补给单位

生产条件:基地(Nexus)

生命力:20+20(护盾+自身生命值)

攻击力:5(地)

防御力:0

2)狂热战士(Zealot)

生产费用:100矿石/2补给单位

生产条件:兵营

生命力:80+80

攻击力:16(地)

防御力:1

3)龙骑士(Dragoon)

生产费用:125矿石/50气体/2补给单位

生产条件:兵营,升级器

生命力:80+100

攻击力:20(空)/20(地)

防御力:1

第二关:初露锋芒(In to the Flames)

任务背景:Tassadar没有来临的原因是临近的Char星球的巨大幽能吸引了他,据他所言,在那里他遇到了黑暗圣堂武士。从黑暗圣堂武士那里他知道了虫族种群是由脑囊控制的,摧毁了脑囊就可以摧毁虫族。Tassadar的发现给了我们取胜的希望。但Tassadar还是受到了执法官的怀疑,见图1.57。

任务简报:牵制Zerg,直到Fenix到达;消灭Zerg脑囊;Fenix必须生还。

此关玩家还可以控制下方矿区。但防守的任务

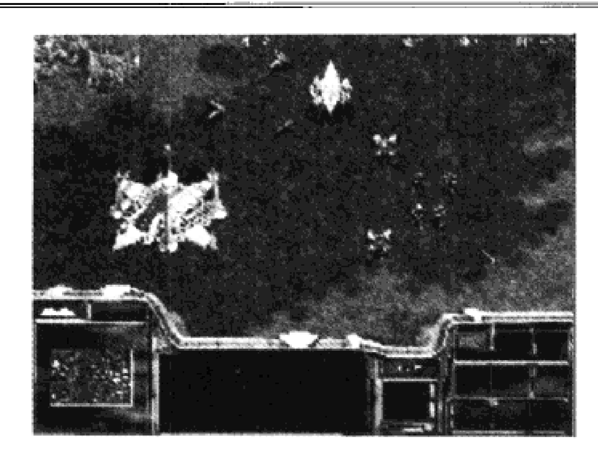


图 1.57 初露锋芒

会有所加大。敌人会不断的派兵骚扰，不要被对方从防御薄弱处冲入。注意要不断的生产兵力，因为15分钟过后 Fenix 会率领一支部队出现在地图的右上方。那时由于幽能针的限制导致玩家在一段时间里不能生产兵力。一般有两队左右的兵力再加上 Fenix 的部队就可以摧毁虫族的的基地了。注意发挥金甲虫的威力，它们对于虫族地面力量的打击可是毁灭性的。

简评：此关没有很多新的东西。此关的新建筑是护盾电池(Shield battery)。其先决建筑是兵营，其作用在于给玩家的作战单位补充护盾。只要先选中该建筑，然后单击命令栏中的 Recharge Shield 命令，最后选中待补充的单位就可以了。每一点魔法可以补充两点护盾，所以一次最多补充400点，这对于任何一个神族单位都够了。金甲虫玩家在用虫族过关的时候想必都已经见识其威力了，只是在战斗中要不断的补充甲虫炸弹，需要玩家的微操作较好，建议编队后用快捷键操作。

金甲虫(Reaver)

生产费用：200 矿石/100 气体

生产条件：兵营，机械升级器(Robotics Support bay)

生命力：80 + 100

攻击力：100(地)

防御力：0

金甲虫的炸弹属面攻击，所以其对地面部队的攻击是毁灭性的，而且不会误伤，常常用于和其余地面部队的配合或偷袭。金甲虫的另一项缺点是速度慢，所以常常用运输机弥补。在机械升级器中有关于金甲虫的两项升级：甲虫炸弹的攻击力和最大数目。玩家在以后的游戏过程中会遇见。

第三关：高原(Higher Ground)

任务背景：执行长官，我带来了很可怕的消息。我们以为已被杀死的脑囊又复活了。虽然我们对它造成了重大的伤害，但它的残破的形体得到了重生。现在，这个脑囊正率领它的家族，准备发动新一轮进攻，见图 1.58。

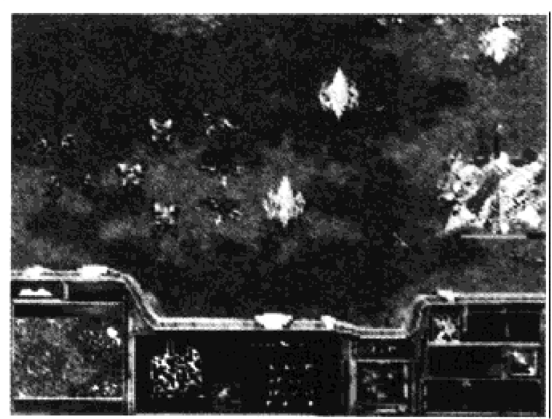


图 1.58 高原

任务简报：摧毁 Zerg 繁殖地。

每个种族的前几关资源总是丰富的。开始玩家可以毫不费劲的占领左下的矿区。敌人一共有两家。右边的敌人比较容易用陆军攻入。而左边的敌人由于地刺较多而且比较集中用陆军会有较大伤亡。消灭右边的敌人后就可以控制上方的矿区了。操作稍好的玩家完全可以在只用开始两个矿区的情况下完成任务。

简评：此关的空军——侦察机(Scout)对空强大而对地能力较弱。且造价较高。一般很少做主战兵种。但由于空军的特殊性，一个侦察机中队的攻击力还是很强的，因为空军在空中的位置可以重叠，这样他们会集体承受对方攻击，并且很容易集中火力。这是陆军所无法做到的。但是部队集中也有其缺点，主要在在于容易被对方的片攻击兵种或魔法全部击中，造成较大的伤害。

此关还出现了两个新建筑：一个是飞机厂，所有的神族空军都是在这里制造的。另一个建筑是城堡(Citadel of Adun)。该建筑只有一个功能：用以升级狂热战士的腿部力量。这样狂热战士的速度可以有极大的提高，在对付远射型兵种时的损失会减小很多。尤其在对付对方的坦克群时有奇效。是使用大量狂热战士的重要升级项目。而且该建筑是神庙(Templar Archives)的先决建筑，而光明审判者(High Templar)这一重要兵种则是神庙出现后才能制造的，所以该建筑在网上对战中常常出现。

侦察机(Scout)

生产费用:300 矿石/150 气体/3 补给单位

生产条件:飞机厂(Stargate)

生命力:100 + 150

攻击力:8(地)/28(空)

防御力:0

第四关:寻找 Tassadar(The Hunt for Tassadar)

任务背景:Scion 地区附近的 Zerg 蜂房簇被消灭了,可是 Protoss 军 队为这一胜利付出了沉重的代价——圣殿武士的英雄 Fenix 执政官,在战斗中被杀。最高会议认为用他们的战略能够击败 Zerg,因而松懈了警戒,开始解决其内部问题。执法官 Aldaris 受命寻找并逮捕不听号令的 Tassadar,然后带回 Aiur 以叛国罪加以审判,见图 1.59。



图 1.59　寻找 Tassadar

现在,在仅有小批舰队的护送下, Aldaris 和执行长官来到了灰暗的 Char 行星,希望在那里还能找到 Tassadar。

任务简报:找到 Tassadar。将 Tassadar 带至路标。

此关的敌人太强大,而我们的矿实在太少了,好在此关不用将所有的敌人全部干掉。只要先强行突破对方的少量兵力封锁。找到 Tassadar 后只要有两队的侦察机就可以干掉沿路的敌人了,另外用少量的地面部队掩护 Tassadar 应该可以很轻松地回到起点。

简评:此关只出现了一个新兵种:光明圣堂。两个光明圣堂合体后会产生一个新的强大兵种:光明审判者(Archon)。此关的新建筑前面已经有所介绍,不再冗述。其三项升级项目分别为:精神风暴,幻像(Hallucination),以及增加 50 点魔法上限。

1)光明圣堂(High Templar)

生产费用:50 矿石/150 气体/2 补给单位

生产条件:神庙

生命值:40 + 40

防御力:0

光明圣堂没有任何攻击力,但其魔法却令所有的兵种望而生畏。尤其是其精神风暴(Psi - storm)常常令一大批虫族兵种迅速灭亡。它唯一的缺点就是:它实在太耗气了。

2)光明审判者(Archon,也作光明执政官)

生产费用:100 矿石/300 气体/4 补给单位

生产条件:两个光明圣堂

生命值:350 + 10

攻击力:30(空)/30(地)

防御力:0

光明审判者具有强大的攻击力,且为面攻击。因此一队审判者的威力实在是太大了。但是很少见到有人能够造出大量的审判者,因为这么多的气足够玩家去干更多重要的东西了。光明审判者的天敌你大概可以猜到了:人族科技球的 EMP 导弹。想想 360 的生命力一下子变成 10 后会是什么感受?

3)召唤光明审判者(Summon Archon)

使用单位:光明圣堂武士(High Templar)

消耗:无

评价:无。

简介:在经过一段极度危险的时间后,光明圣堂武士可以通过牺牲自己来合成一种威力强大的精神实体:光明审判者。同时选中两个光明圣堂武士,则 Summon Archon 选项会变成可用。光明圣堂武士合成光明审判者后,就不能再变回原样了。

4)精神风暴(Psionic Storm,又称闪电)

使用单位:光明圣堂武士(High Templar)

消耗:75 点魔力

距离:9

评价:恐怖的范围杀伤魔法。

简介:Protoss 族拥有强大的心灵力量,因此他们往往在不经意间会释放出一种能让别的生物受伤的“精神波动”。而经过特殊训练的光明圣堂武士则能够把这种“精神波动”的能量集中起来形成一种破坏性的精神能量风暴,这种风暴可以严重地伤害别的生物的精神,给它们造成巨大的伤害。

Psionic Storm 施展后,会根据以下的规则伤害在风暴范围内的单位:

- 所有的建筑物都不受伤害。
- 施展 Psionic Storm 的光明圣堂武士本身也会受到同样的伤害。
- Psionic Storm 的效果不能累加:对同一单位

施展两次以上的该种魔法并不能对该单位造成更大的伤害；一次完整的伤害为128点。

被Statis Field魔法冻结的单位不受Psionic Storm的伤害。

5)幻像术(Hallucination)

使用单位：光明圣堂武士(High Templar)

消耗：100点魔力

距离：7

评价：非常有用的进攻辅助魔法，可有效提高己方单位的存活机会。

简介：Protoss的光明圣堂武士可以为别的单位产生出两个虚幻的副本，虽然这种幻觉复制品在物质上并不存在，但是它们却可以像真的单位那样开火并给敌人造成很大的混乱。用幻像术产生的幻像具有和被施法目标(不管是友方或敌方单位)完全一样的外观，但是只能做5件事：移动、停止、攻击、巡逻、站定(Hold Ground)；幻像可以攻击敌人，但是它们的攻击不会给敌人造成任何实际伤害；幻像生成后可以持续180s的时间；幻像不占用单位限制；任何作用在幻像上的魔法无效；当幻像被攻击时，它们会像正常单位那样减少体力，直到最后消失。

第五关：立场的选择(Choosing Sides)

任务背景：执政官和Tassadar争吵了起来。问题的焦点在于Tassadar认为要彻底消灭虫族的脑囊必须要黑暗圣堂才能完成。因此要迎接黑暗圣堂武士回来，但这是执政官无论如何不能容忍的。现在你必须决定站在哪一边了，见图1.60。

任务简报：将Tassadar和两名狂热战士带至基地入口。

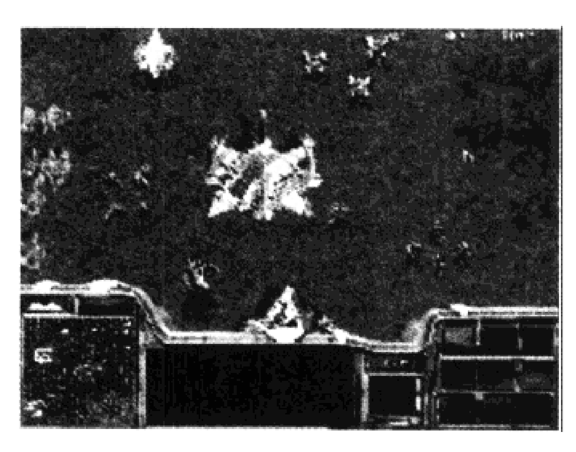


图1.60 立场的选择

此关右边有一些人族力量，可以打掉一两个防空塔后空降陆兵干掉对方的建筑。要小心的是攻击人族的建筑时人族会有一定的空军反击，只要有三四个炮台加上几架侦察机就可以对付了。利用人族的矿区略加发展后向中央的虫族基地投放两队左右的狂热战士或龙骑士就可以占领这个矿区。由于敌人的主基地防空力量强大，建议还是用空降陆军的办法来解决问题。如果玩家准备用大量的狂热战士，那么可以用金甲虫辅助进攻，而圣堂武士配合龙骑士是再好不过了。

简评：这一关出现了两个新建筑：机械化工厂(Robotics Facility)和机械升级器(Robotics Support-bay)。前者是后者的先决建筑。机械化工厂可以制造运输机(Shuttle，又称太空穿梭机)。当建造好机械升级器后机械化工厂里就可以生产金甲虫了。机械升级器里的三项升级前两项分别是金甲虫的炸弹威力和载弹数量。第三项则是运输机的速度。玩家到这里不难发现神族的高级建筑是按照从上到下自成体系的。制造了上面的建筑后就可以制造下面的建筑，而下面的建筑又是为上面的建筑服务的。了解这一点，对了解神族颇有帮助。

此关玩家已经要面临战术的选择了，由于神族的科技众多，配合也有多种。在有限的资源情况下玩家是不可能同时使用多种战术的。因为每一种战术都对应着大量的升级项目和众多的建筑。在网络对战时这一点体现得更为清楚。因此玩家必须不断地获得情报，根据敌我双方的情况来考虑战术，战术的千变万化及其各自强烈的针对性正是星际争霸最为迷人的所在。

运输机(Shttle)

生产费用：200矿石/2补给单位

生产条件：机械化工厂

生命力：60+80

防御力：1

第六关：深入黑暗(Into the Darkness)

任务背景：执行长官，我感觉到Zeratul和他的部下就在附近，可是我不能与他们取得联系。我担心他们已遇到了极大的危险。我们必须马上侦察这片地区并找到黑暗圣殿武士，以免他们被Zerg杀死，见图1.61。

任务简报：营救黑暗圣堂武士Zeratul；Tassadar必须生还。

也是一个迷宫型的关卡，但是这个迷宫比起上两个种族来要难很多。没有经验的玩家甚至不知该如何是好，因为玩家手上的队伍比起路上埋伏的大量虫族兵力实在是太少了。我们只能利用Tassadar强大的魔法和生命力了。在路上每次只引出少量的

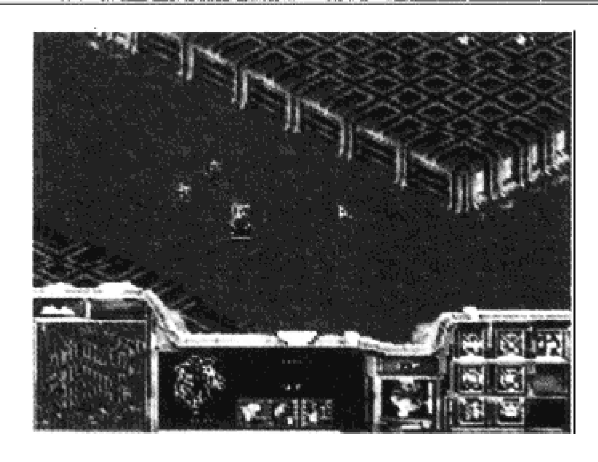


图 1.61　深入黑暗

敌人,这样护盾能量高达 300 的 Tassadar 就可以不费自身生命值的轻松将敌人干掉。护盾能量实在太少时可以原地多歇一歇。敌人实在太多的话可以远远地施放精神风暴魔法。循序渐进就行了。要小心的是路上有一些虫族的自爆兵。这时就是幻像术起作用的地方了,如果运用得法,对方的自爆兵将会帮助我们干掉为数不少的虫子。我们还可以拯救不少的人族机枪兵帮助我们战斗。总之,此关是《星际争霸》里最有趣味性的一关,玩家一定可以从中学到不少东西。

简评:不用再多说了,祝你好运!

第七关:祖国(Homeland)

任务背景:在对虫族的战役里死去的 Fenix 竟然复活了,现在他已经成为一个龙骑士。为了我们的行星,我们只有保护黑暗圣殿武士,而向自己人开战。尽管这令我感到痛苦,但最高会议决不能阻挡我们,见图 1.62。

任务简报:摧毁最高会议的总部;Fenix,Zeratul 和 Tassadar 必须生还。

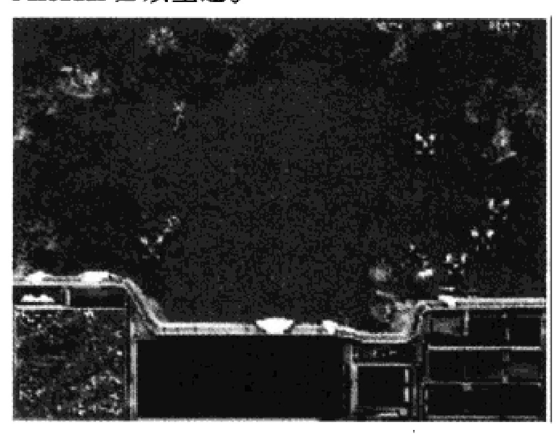


图 1.62　祖国

革命的道路往往是艰难的。玩家在这一关一定会感到从未有过的压力。确实如此。但为了能击败虫族,我们必须坚持下去。首先要赶紧将所有的部队带回基地。微操作较好的玩家可以利用黑暗圣堂的隐形特点干掉一部分追兵。但千万不可追击。操作更好一点甚至可以在对方部队中施放精神风暴。回基地后要抓紧建设、防守,基地的面积较大,给我们的防御工作带来了一定的困难。正面的炮台要多,基地两翼容易遭到对方零星的侦察机骚扰,每边放一两个炮台就可以了。正面的炮台后方可以放置一定的光明圣堂或金甲虫以增加对敌人的打击力度。基地稳固后就大量生产兵力。建议以本关生产龙骑士为宜,对方还有数量较大的炮台,可少量生产金甲虫用于攻坚。首先控制基地下方的森林区域,在基地右方的矿区开设分基地。在分基地用少量炮台防止对方的偷袭。再积蓄一定兵力后倾全力攻击下方或右方的红色敌人。右边的基地桥边有炮座守护,难以攻入,但基地内部相对空虚。此处适合用金甲虫打开对方的防线。而下方基地无防守要道,进攻较容易,但基地内部的兵力较强大。在第一次进攻时对方会从另一个基地赶来为数不少的援军,别把他们计算漏了。同时橙黄色敌人会乘机偷袭自己的基地,不要忘了防守!只要攻下了红色的一个基地,对方就孤掌难鸣了。而只要灭掉了红色敌人,此关就算顺利完成了。

简介:此关出现了在《母巢之战》里才能制造的新兵种:黑暗圣堂武士。其天生的隐形能力是神族的一支奇兵,但其生命力薄弱,小心不要被对方的探隐形单位侦测到。神族的探隐形兵种是一个不起眼的小东西:隐型侦察机(Observer)。它在建造了侦察机厂(Observery)之后就可以在机械化工厂里制造出来。现将其属性列于下:

隐形侦察机(Observer)

生产费用:25 矿石/1 补给单位

生产条件:机械化工厂,侦察机厂

生命值:20 + 40

防御力:0

隐形侦察机的最妙之处在于它本身就是隐形的。所以常常令对方不知道自己的隐形单位是否安全。隐形侦察机的廉价也使其成为神族探路的一大手段。它的缺点不用多说:生命值太短了。因此在大兵团作战时千万要多带一些。

第八关:审判 Tassadar(The Trial of Tassadar)

任务背景:Tassadar 被执法官监护起来,并将为他对 Protoss 最高会议所犯的罪行而受到审判。Fenix,Raynor 和 Tassadar 的部下从最高会议的搜

查中逃脱了,黑暗圣殿武士则遁入了混沌深处。从 Raynor 上校的指挥舰传来信息:我是 Raynor,我想帮助你们。在 Char 行星上,Tassadar 救了我和我的部下。我要还他这个人情。况且我离我的家园那么远,周围全是充满敌意的外星生物。我想做点什么,见图 1.63。

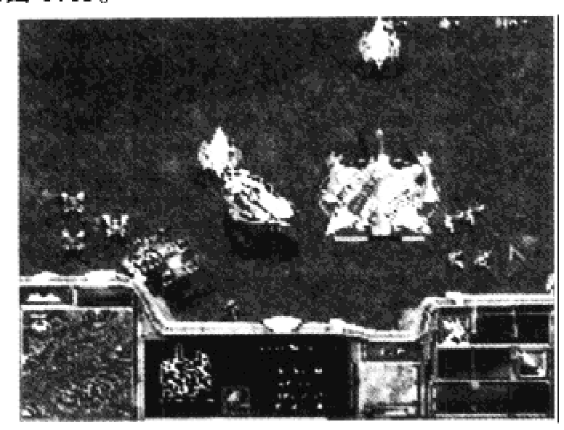


图 1.63 审判 Tassadar

任务简报:破坏禁锢监狱;Fenix 和 Raynor 必须生还。

此关开始玩家最为头疼的是基地的面积太小了,而一旦将建筑造到围墙以外,防守的任务就会大大增加。对方从两个入口的进攻本身已经让人难以招架了。尤其是对方的金甲虫对我方的地面部队常常构成重大伤害。此关的要点还是在于资源的占领。玩家有两队士兵和两三个金甲虫后就可以向右方蓝色基地发动进攻了。控制略好一些就可以攻下,此时玩家一定觉得轻松很多了吧。再生产两队兵力就进攻下方的蓝色基地。占领了这两处矿区之后才有可能攻下右下方的红方基地。由于此关的矿不多,而且航空母舰(Carrier)容易被对方众多的仲裁者用停滞场魔法(Stasis Field)。所以建议在大量的龙骑士中间以金甲虫为宜。左下方的红色分基地如果没有实力可以不打,因为等到那时那里的矿已经差不多采光了。摧毁了那个绿汪汪的禁锢监狱就可以过关。

简评:此关我们多了一个建筑:舰队灯塔(Fleet Beacon)。该建筑的先决建筑是飞机厂。其中的三项升级项目分别是侦察机的视野、速度和航空母舰的小拦截机的装载数目,有了这个建筑我们从飞机厂里就可以制造神族的终极武器:航空母舰。现将该兵种介绍如下:

航空母舰(Carrier)

生产费用:350 矿石/250 气体/8 补给单位

生产条件:飞机厂,舰队灯塔

生命值:150 + 300

攻击力:6 × 8(空、地相同)

防御力:4

航空母舰本身没有攻击力,它的威力在于其腹中携带的 4 个小拦截机(升级后可到 8 个)。航空母舰对升级的要求较高:未升级前其攻击力为 $6 \times 4 = 24$。但升级完攻击力和拦截机数目之后可以提升到 $(6+3) \times 8 = 72$,攻击力整整提高了两倍。航空母舰是星际争霸里最为强悍的兵种,一队的航空母舰意味着对手的末日。其天敌是虫族的灾难飞弹,因为航空母舰集中火力所需的时间较长。容易被灾难飞弹穿过防线直接撞击本体。

第九关:隐形猎人(Shadow Hunters)

任务背景:在击溃了最高会议之后,我们正全力歼灭虫族,见图 1.64。

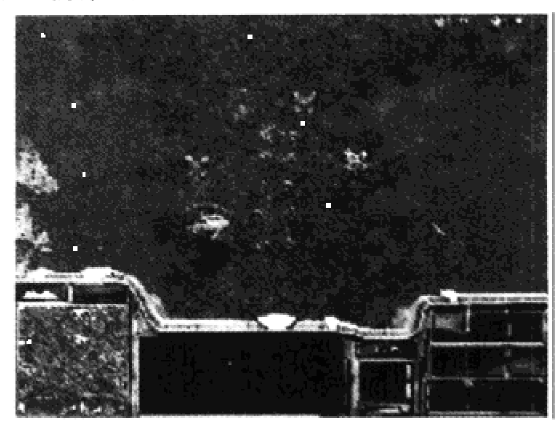


图 1.64 隐形猎人

我军将袭击 Zerg 的首脑蜂房簇从而削弱他们的防御。一旦他们的人数减少,Zeratul 和他的部下将渗透进首脑蜂房簇,并刺杀脑囊。吾神佑护,脑囊的死亡会分散邪灵的精力,有助于我们直接进攻。

任务简报:让 Zeratul 消灭 Zerg 脑囊。Zeratul 和 Fenix 必须生还。

在开始位置的左右各有一个矿区,建议玩家到左边水晶较多的区域发展。气矿与水晶相距较远,玩家要适当增加采集气体的农民数量。此关的难点在于防守的任务很重,因为对方的进攻实在太猛烈了。要注意对方蝎子的瘟疫魔法,常常会使自己固若金汤的防守毁于一旦。在发展后期对方会有较多的飞龙和守卫者进攻,用航空母舰就可以很轻松地干掉对方。玩家有一定实力后可到右边的开设分基地。然后空降步兵占领该分基地高台上的矿区,此时的资源就可以用《星际争霸》里最强大的兵种——

航空母舰集群进攻了。是不是很爽？看着漫天飞舞的小拦截机，玩家一定会有一种强烈的成就感。记得不断补给损失的小飞机就是了。航空母舰周围不妨跟随几个隐形侦察机和几个仲裁者(Arbiter)，仲裁者的目的在于让己方的临近部队变为隐形，可以较好地减少伤亡。

简评：神族的所有建筑和魔法都已经登台了。现在我们最后的部分解说如下：本关的新建筑为仲裁法庭(Arbiter Tribunal)。其先决建筑是飞机厂和神庙。建造该建筑后就可以从飞机厂中生产仲裁者。不知玩家注意到没有神族的陆、空军的攻防升级受哪些建筑制约：陆、空军的一级攻、防和护盾的一级防御力(即锻造厂中的第三项)只要分别建造了相应建筑就可以进行升级了，陆军的第二、三级攻防必须在神庙出现后方能升级。而护盾的防御力第二、三级需要建造了升级器。空军攻防的第二、三级则要等到舰队灯塔出现后才能进行，是不是很复杂？多接触就会明白了。

现在我们将神族的最后一个兵种仲裁者的情况及其魔法介绍如下：

1)仲裁者(Arbiter)

生产费用：100/350/4 补给单位

生产条件：飞机厂，仲裁法庭

生命值：150 + 200

攻击力：10(空)/10(地)

防御力：1

仲裁者也是一个以魔法闻名的单位。所有靠近它的己方部队会变得隐形，停滞场魔法和召唤魔法在游戏后期作用不小，只是它的出现实在太晚了。

2)停滞场(Stasis Field)

使用单位：仲裁者(Arbiter)

消耗：100 点魔力

距离：9

评价：可以迅速让对手战斗力减半的魔法。

简介：干扰机可以在时空中创造一个强大的离散区域，任何在这个区域内的单位(无论敌方友方)将失去任何常规的交互能力。被 Statis Field 陷阱捕获的单位不能移动、攻击，却也不会受到攻击伤害和魔法影响(这一点不同于鬼兵的 Lockdown)。Statis Field 的作用范围是一个 3×3 的区域，在这个区域内的任何单位将完全无法控制，好在也不会受到任何伤害。该魔法的时效大约是 40 秒。

3)召唤术(Recall)

使用单位：仲裁者(Arbiter)

消耗：150 点魔力

评价：最快的部队调动方法；利用此魔法可以实现很多种奇袭战术。

简介：运输机在 Protoss 族中扮演着最重要的地面部队运输任务，不过最近 Protoss 又研究出一种可以快速把作战单位运输到前线的方法。召唤魔法可以产生一种时空裂缝，任何在这种裂缝附近的己方单位会立刻被传输到施展魔法的干扰机身旁。

召唤魔法的作用范围是一个 5×5 的区域，该区域内所有的己方单位都会被传输，除了以下的例外情况：

(1)同盟的部队不受召唤魔法影响，只能召唤自己的部队；

(2)不能把地面部队召唤到太空、水域和火山岩等地面部队不能到达的地方。

第十关：风暴之眼(Eye of the Storm)

任务背景：当我杀死 Char 行星的脑囊时，我短暂地接触到了邪灵的精神。那一瞬间我头脑里充满了各种它的思想。我要告诉你最可怕的时刻就要来到。所以我的朋友，我们不光为拯救 Aiur 而战，而是为了所有的生灵！如果我们失败了，邪灵就会在整个星系肆虐，毁灭一切理智。我们要靠自己，永远结束这场疯狂，见图 1.65。

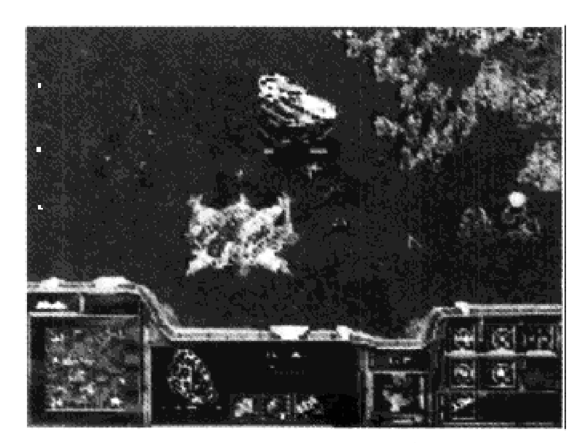


图 1.65　风暴之眼

确实如此。我的朋友，这是我们决战的时刻。我们在战斗中会很难生还，如果我们死去，那将是一种幸福。我们将毁灭那曾经控制宇宙的力量。

好了，我想我们该干的就是赶快让这事结束吧。Zerg 夺走了我的一切：我的行星，我的家庭，还有我的朋友们；这些我知道都是一去不复返了，不管我做什么来加以弥补。可是我决不能就这么坐等结果，我要亲手去了结了它们。行了，我来了。那就让行动说话！吾神万岁！Aiur 永存！

任务简报：消灭邪灵。Tassadar，Raynor 和 Zeratul；必须生还。

这是神族的最后一关了，也是所有关里最难的一关。玩家在早期一定会忙得焦头烂额。而在早期虫族会向玩家发动疯狂的进攻。任何一个基地都不能失守。玩家一定要多造防守，同时要敢于开分基地。如果玩家能够坚持到占领四个角上的所有矿区，那么我们的部队迟早会在中央汇合！我们当然可以用战略巡洋舰队和航空母舰机群夹击对方的基地，但对方的防空力量实在很强了。如果无法控制较多的资源，那么，就用强力的地面部队去扫除一切吧！

简评：《星际争霸》的终章。

4.4 后续版本

《星际争霸》在推出后引起了巨大的反响。为此暴雪娱乐公司在此后不久又推出了《星际争霸》的续篇：《母巢之战》。与《星际争霸》相比，《母巢之战》给每个种族增加了极富特点两个兵种（神族可以算 3 个），从而使《星际争霸》的战术更趋丰富和完美，针对性也更强。尤其是众多隐行兵种的加入使得隐行与反隐行的矛盾更加突出。一些面攻击的兵种使人海战术不能再像以前一样风行。如果玩家要进行《母巢之战》的游戏，只要在主界面中选定 Single Game 后选择 Expansion 即可。一般来说，扩展版本的任务都要比原始版本更为困难和复杂。《星际争霸》也不例外。但就根本的战略来说，两者是一样的。相信通过以上《星际争霸》任务关的介绍玩家对《星际争霸》的游戏办法有了一定认识。那么，玩家完全可以按照自己的设想去完成《母巢之战》里的任务。同时因为篇幅所限，这里就不再详写《母巢之战》的过关过程。而只将在《母巢之战》里出现的新兵种和魔法介绍如下：

人族：

1)医生(Medic)

生产费用：50 矿石/25 气体/1 补给单位

生产条件：兵营，学院

生命值：60

防御力：1

医生虽然不能作战，但称之为母巢之战最重要的单位之一也不过分，其自动救治的能力使人类的小兵在早期不再任狂热战士和小狗的宰割，而且使得人族的任何损伤都是可以弥补的。给一队配有三四个医生的小兵注射兴奋剂其效果一定会出乎你的预料。在网络对战中用医生配合虫族盟友的作战部队往往也有奇效。

在《母巢之战》里医生除医疗外还有两项魔法，这两项魔法在战斗中也有或大或小的作用。我们在后面具体介绍。

2)瓦格雷战机(Valkyrie)

生产费用：250 矿石/125 气体/3 补给单位

生产条件：飞机厂，机械部队升级器

生命值：200

攻击力：5(每发导弹)

防御力：2

瓦格雷又意译作女武神。其射速快，面攻击，在大批部队的空战中威名赫赫。其强大的对空能力使得虫族的飞龙大队面对人族不再具有致命的威力。其唯一缺点是只能对空。而当对方转而生产大量地面部队的时候，瓦格雷将成为玩家的鸡肋。

3)医疗 Healing(Brood War Only)

使用单位：医生(Medic)

消耗：1 点魔力可以医疗 2 点生命

评价：两三个医生的医疗能力足够将一队小兵的威力提高一倍以上。其作用之大我就不用多说了吧。

简介：医疗能力是医疗兵天生的，可以治疗任何生物单位所受的伤害，包括 Protoss 的 Zealot、光明/黑暗圣堂武士，还有所有的 Zerg 地面部队。

4)恢复 Restoration(Brood War Only)

使用单位：医生(Medic)

消耗：50 点魔力

施法距离：6

评价：需要研发，而且作用不大。但可以迅速解除重要作战单位的有害属性。而且可以解决虫族用寄生来窥探情报的问题。

简介：除了 Arbiter 的 Stasis Field 外，Restoration 可以解除所有有害魔法的效果。

5)眩光 Optic Flare(Brood War Only)

使用单位：医疗兵(Medic)

消耗：75 点魔力

施法距离：9

评价：用处不大，当反隐行部队被施加眩光之后，不再具有探隐行的功能。

简介：被施法单位的视野将永远退化为 1，除非被 Restoration 魔法解救。眩光的另一个附加作用是让被施法单位失去反隐身能力。被施法单位的状态栏中将被标出“Blinded”(失明)。

在《母巢之战》里人族还有一项新的升级项目：机械巨人的防空导弹。在此项升级是在机械部队升级器出现之后在机械制造厂里进行的，完成之后，人族的机械巨人的射程和守卫者相等。人族可以用地面部队和虫族的守卫者一较高下了。

虫族：

1)遁地者(Lurker)

生产费用：75 + 50 矿石/25 + 100 气体/1 + 1 补给单位(加号前面为口水虫的费用，后面为升级的费用)

生产条件：口水虫池(升级过遁地者一项后)。

生命值：125

攻击力：20(遁地后)

防御力：1

遁地者是一个奇怪但是威力巨大的兵种，一次能够对一条线上的敌人进行攻击。可以给对方的小狗群或者狂热战士群以致命的伤害。而且遁地者是三个种族里出现最早的隐行攻击兵种。在网上对战里人族或神族早期都对遁地者忌惮三分。当然遁地者的缺点就是太耗气了。

2)吞噬者(Devourer)

生产费用：100 + 150 矿石/100 + 50 气体/2 补给单位(加号前为飞龙费用，后面为升级的费用)

生产条件：大螺塔

生命值：250

攻击力：25

防御力：2

由于吞噬者的发射频率太低。所以在一对一的空战中并不占有优势。但在大型空战中一队的吞噬者常常成为胜负的关键所在。其原因在于吞噬者所喷出的酸液所造成的负效果。该效果有些复杂，现将其详细解说如下：

Devourer 喷出的酸液称之为 Acid。对方的空军在被酸液喷中后会增加 Acid 值。Acid 值最多能够增加到 9。能够增加对方的 Acid 值是虫族强大的基础，也是 Zerg 的空军赖以抗衡 Corsair 和 Valkyrie 的关键。

Acid 对作战能力的影响表示在两个方面：

(1)降低防御力：沾上酸液后作战单位实际的防御力值为显示值减去 Acid 值。此项能力在配合飞龙与战略巡洋舰或海盗船作战时效果尤为突出，将其原来厚厚的防御力降为负后，飞龙的攻击力会有几倍的提高。举例如下：飞龙对对手的攻击力为 9 + 3 + 1，在攻击对方的 Acid 为 9 的子母舰(盔甲防御力为 0)时，实际攻击力为 18 + 12 + 10，威力增加了近 2 倍。再加上对手的攻击速率降低，使得飞龙对对方的损害大大增加了。同样一些射速快，威力小的面攻击型对空兵种都能和吞噬者组成极佳的配合。

(2)降低其攻击速率：Acid 值每加一，攻击间隔时间增加最初间隔时间的三分之一：

Acid = 3，攻击速率为原来的二分之一；

Acid = 6，攻击速率为原来的三分之一；

Acid = 9，攻击速率为原来的四分之一。

由此可见，Zerg 的空军应保持半队或更多的 devourer，以随时可以让敌空军染上 9 个 Acid。

针对虫族的终极兵种在《星际争霸》里偏弱的弱点。在《母巢之战》中虫族也出现了两项新的升级项目：裂兽的行动速度和防御力。这两项是在裂兽穴里完成的。升级完后裂兽的行动之快和防御力之强令人惊讶。

神族：

1)黑暗圣堂武士(Dark Templar)

生产费用：125 矿石/100 气体/2 补给单位

生产条件：兵营，神庙

生命值：40 + 80

攻击力：40

防御力：1

黑暗圣堂武士的攻击力极其惊人，但其过短的生命力使它实在不能成为主战部队。黑暗圣堂武士最主要的优点在于其天生的隐行能力，使得神族终于在早期有了令人不得不细心防备的奇兵。由黑暗圣堂武士召唤而成的黑暗审判者在大型战斗的后期也会有比较重要的作用。我们再进行介绍。

2)黑暗审判者(Dark Archon)

生产费用：250 矿石/200 气体/4 补给单位

生产条件：兵营，神庙

生命值：200 + 25

防御力：1

由黑暗圣堂武士召唤而得的黑暗审判者没有任何攻击力。其精神控制(Mind Control)魔法在大战的后期有时会用到。

综合而论，黑暗审判者的作用确实不大。但如果我们将其与光明审判者相比会发现很有趣的地方：光明审判者牺牲了光明圣堂的强大魔法换来了强大的攻击兵种；黑暗审判者正是牺牲了黑暗圣堂的强大攻击力而换来了强大的魔法力。其实《星际争霸》里有很多互相对应的地方。玩家在游戏中自

然会发现。

3)海盗船(Corsair)

生产费用:150矿石/100气体/2补给单位

生产条件:飞机厂

生命值:80+100

攻击力:5

防御力:1

海盗船和人族的瓦格雷战舰一样是纯粹的对空兵种。虽然其攻击力不如瓦格雷,但在对战中其作用比瓦格雷的作用还要大。这不仅因为其造价便宜,速度快,面攻击,射击频率高,更重要的是它的魔法分裂网(Disruption Web)能够有效的辅助己方的地面部队。此项魔法我们在后面介绍。

4)召唤黑暗执政官(Summon Dark Archon)

使用单位:黑暗圣堂武士(Dark Templar)

消耗:无

评价:无。

简介:和他们的兄弟光明圣堂武士类似,两个黑暗圣堂武士也可以通过牺牲自己来合成一种叫黑暗执政官的精神实体。黑暗执政官没有光明执政官那种强大的精神攻击能力,但是拥有强大的魔法能力作为补偿。同时选中两个黑暗圣堂武士,则 Summon Dark Archon 选项会变成可用。黑暗圣堂武士合成黑暗执政官后,也是不能在变回原样的。

5)反馈术(Feedback)

使用单位:黑暗执政官(Dark Archon)

消耗:50点魔力

距离:10

评价:施法单位杀手,而且很便宜。

简介:黑暗执政官的强大力量来自于对精神能量的控制,他们拥有能影响别的单位能量场的力量,这种影响力是如此强大以至可以完全切断目标单位的能量场。该魔法施放在目标单位(目标单位必须是一个施法单位)后,该单位会失去所有的魔力(能量),并且同时会损失和失去魔力等量的体力。对大多数的施法单位来说,这意味着立刻死亡。

6)精神控制(Mind Control)

使用单位:黑暗执政官(Dark Archon)

消耗:150点魔力

距离:8

评价:用该魔法控制对手的终极兵种;由于该魔法会给施法者带来极大危险,必须慎用。

简介:这种可以控制别人精神的能力曾被认为是不可能的。该魔法是黑暗执政官终极武器。通过消耗大量的精神和能量,黑暗执政官可以完全控制别的单位的精神,被控制的单位及其所拥有的能力和知识都会成为黑暗执政官的个人财产。任何单位都可以被精神控制。该魔法需要消耗150点魔力并会吸干施法者的所有护盾能量,施法后的黑暗执政官会处于极大的危险之中。但在战争后期召唤对方的终极兵种可以给对方以极大的打击,而且有机会召唤对方的农民就可以发展自己的第二种族,在战争后期能够同时控制两个种族确实能够极大地壮大玩家的实力。

7)大旋涡(Maelstrom)

使用单位:黑暗执政官(Dark Archon)

消耗:100点魔力

距离:10

评价:对付 Zerg 特别有效。

简介:黑暗执政官可以利用这种强大的精神能量把敌人的部队吓昏过去。大旋涡属于范围魔法(作用范围和女王蜂的诱捕相同),在作用范围内的所有有机生物会被吓昏几秒钟,不能行动和攻击。

4.5 星际对战

好了,我们已经将《星际争霸/母巢之战》的任务模式全部完成了。但这个游戏的内容远不止此。要知道任何一个即时战略类游戏都是可以让你和电脑从零开始公平决胜的。玩家和电脑一样可以在只有一个基地和四个农民的情况下同时开始发展。与前面的任务模式相比,对战模式更为自由,而且也更为困难。玩家必须了解对手所采用的战术并采用相应的措施,而且还必须了解各类兵种出现的早晚。也许玩家会觉得和一个电脑对战太容易了,那么可以选择同时对抗多个电脑。对战也有很多模式,我们将对战的选项介绍如下。

在进入《星际争霸/母巢之战》的主界面后,选择 Single Game(选择 Multiplayer 则进入网络对战部分)。选定玩《星际争霸》还是《母巢之战》,然后选定自己喜欢的 ID,在此后的界面里选择 Play Custom,就会弹出一个包括众多选项的界面:左上方的对话框可以选择地图,地图下方的选项为对战模式。最常用的为 melee(混战模式),在此模式下如果有多家电脑,所有电脑将自动同盟并全力攻击玩家,是玩家考验自己意志的最好模式。Free for all(自由模式)与 melee 最主要的区别在于所有的电脑将互相攻击,所以玩家的压力会大大减轻。这两种模式下的胜利条件也是最常用的条件:将对方所有的建筑摧

毁。Use map setting(使用地图设定)类似于任务模式下的过关情节。胜利条件或失败条件都要根据具体地图而定。如果玩家进入网络对战,在对战模式中会多出许多选择,这些模式都是只能用于人与人的对战的。Capture the flag(夺旗模式)模式下双方会多出一个旗盘(flag beacon)。在第九分钟在两个棋盘处会多出一面旗帜。任何一方只要能用农民将对方的旗拔下,并放入己方的旗盘就算胜利。Greed(贪婪模式)模式下玩家可以自己设定胜利所需的矿、气数有10000,7500,5000,2500四个等级。只要一方在矿和气上都达到该数目就算胜利。Slaughter(屠宰模式)首先要限定一局游戏的时间,分为60,30,45,15。在时间到后比较双方的杀敌数目,多者为胜。Sudden Death(突然死亡)模式下胜利条件为摧毁对方的任何一个总部,在此情况下双方开分基地的危险大大提高。常常会由于双方的保守导致平局。以上四种对战模式在胜利瞬间将看到对方的所有建筑和兵种在一瞬间化为灰烬,十分壮观。这四种模式也遵循最常用的胜利条件,即摧毁对方的所有建筑。Team melee(团体混战)是扩大化的melee对战。玩家可以控制两到三个种族,相应的人口上限也会增加到400或600。在此模式下经常会打出极为壮阔的大战役。有趣的是如果两个玩家在一个team里,这两个玩家将拥有对同一家的控制权,如果配合好的话,可以做出十分漂亮的微控制,玩起来妙趣横生。这也可以算是《星际争霸》的一个创新。Team free for all(群体自由模式)和Team capture the flag(群体夺旗模式)不说玩家也应该知道了,不再赘述。然后的选项是电脑的数目和种族。单击OK就可以开始了。

一般来说,对战模式下,尤其是和人对战。战斗要明显紧张于战役模式。也没有一定成功的战术办法。但是一般都要遵循几个原则:一是资源的开采,一定要保证采矿和采气农民数量的足够,这样才有胜利的基础;二是兵力的生产,一定要保证不断地将自己的资源转化为战斗力,如造兵或升级等,这样才能保证自己在兵力上不会弱于对方;三是要敢于进攻,防守是永远处于被动的。以上三条其实也是所有即时战略游戏的共同准则。在《星际争霸》里,一般还要注意的是兵种的克制,由于双方一般资源相差不多,所以一般兵种克于对方者弱,而克对方者强。至于具体的相克关系,就要靠玩家自己体验了。为了保证兵种的正确性,玩家还要注意情报的侦察,发现对方的战术意图,进而用相应的办法对付。也许,这才是《星际争霸》最有魅力的地方。

好了,有关于《星际争霸》已经说得够多的了。但一个好游戏的内涵是十分丰富的,《星际争霸/母巢之战》的很多东西,玩家在游戏中自然会体验到。最后,我们给出这个游戏的作弊密计以及各兵种的大小属性和攻击属性。星辰大海的征途,要靠玩家自己去实现了。

4.6 星际秘技

(1)Operation CWAL:使各种单位及建筑物的制造速度加快。

(2)Show me the money:增加10000矿物和10000气体。

(3)NoGlues 让电脑对手不能使用魔法。

(4)The Gathering:施法单位拥有无限的魔法值。

(5)Game over man:让你输掉现在的战役。

(6)power overwhelming:无敌模式,任何物品皆不会损毁。

(7)staying alive:无法完成目前执行的任务。

(8)there is no cow level:完成目前所执行的任务。

(9)whats mine is mine:矿产无限。

(10)breathe deep:瓦斯无限。

(11)something for nothing:开启所有可生产的选项。

(12)black sheep wall:地图全开。

(13)medieval man:单位无限生产。

(14)modify the phase variance:拥有生产所有建筑物的能力。

(15)war aint what it used to be:关闭战争迷雾。

(16)food for thought:拥有在补给限制下无限制造单位的能力。

(17)Ophelia:输入ophelia然後按下enter,再打入你想选择的关卡名称。如terran10等,就会自动进入该关。

附:所有单位的攻击形式和单位大小列表(攻击力和防御力在游戏中可以看到,并且前面已有提及,不再列入其中)。

人族单位

单　位	大　小	对地攻击	对空攻击
SCV	Small	Normal	–
Marine	Small	Normal	Normal
Firebat	Small	Concussion +	–
Ghost	Small	Concussion	Concussion
Vulture	Medium	Concussion	–
Siege Tank(Tank mode)	Large	Explosive	–
Siege Tank(Siege mode)	Large	Explosive *	–
Goliath	Large	Normal	Explosive
Wraith	Large	Normal	Explosive
Dropship	Large	–	–
Science Vessel	Large	–	–
Battle Cruiser	Large	Normal	Normal
Medic	Small	–	–
Valkyrie	Large	–	Explosive

虫族单位

单　位	大　小	对地攻击	对空攻击
Larva	Small	–	–
Drone	Small	Normal	–
Zergling	Small	Normal	–
Hydralisk	Medium	Explosive	Explosive
Ultralisk	Large	Normal	–
Infested Terran	Small	Normal *	–
Brooding	Small	Normal	–
Defiler	Medium	–	–
Queen	Medium	–	–
Overlord	Large	–	–
Scourge	Small	–	Normal
Mutalisk	Small	Normal	Normal
Guardian	Large	Normal	
Lurker	Medium	Normal +	
Devourer	Large	–	Explosive

神族单位

单　位	大　小	对地攻击	对空攻击
Probe	Small	Normal	–
Zealot	Small	Normal	–
Dragoon	Large	Explosive	Explosive
High Templar	Small	–	–
Archon	Large	Normal +	Normal +

续表

单　位	大　小	对地攻击	对空攻击
Reaver	Large	Normal -	-
Shuttle	Large	-	-
Observer	Small	-	-
Scout	Large	Normal	Explosive
Carrier	Large	-	-
Interceptor	Small	Normal	Normal
Arbiter	Large	Explosive	Explosive
Dark Templar	Small	Normal	-
Dark Archon	Large	-	-
Corsair	Medium	-	Explorsive +
注：带 * 表示武器为大范围攻击误伤。 带 + 表示武器会误伤你的盟军或其他人但不会误伤自己部队。			

本篇小结

即时战略类游戏介绍到这里就算告一段落了。由于这类游戏是当前电脑游戏的热点所在，而且由于其网络对战的广泛性，即时战略类游戏获得了极大的网络影响。在网上出现了不少关于各种即时战略类游戏的主页，还建立了不少各种即时战略类游戏的联盟或战队。这在其他各类游戏里是很少见的。所以我们花的篇幅要多一些，但是仍然没有道尽这些游戏的内涵。通过本篇的介绍，读者应该对即时战略类游戏有了一些基本的了解。要提到的是，即时战略类游戏中的精品实在太多了，除了前面介绍的四种之外，还有《红色警戒》、《绝地风暴 1,2》、《横扫千军》、《七个王国》、国产的《赤壁》、《自由与荣耀》等等。其中很多游戏都曾经领一时风骚，《红色警戒》更是将即时战略类游戏推上顶峰的经典，由于其在国内没有正式发行，而且其主要魅力在于与人的对战，所以我们就不多做介绍了。即时战略类游戏的更多的乐趣在于和人的对战，这一点，玩家在亲身体验中自然会感觉到。

第2篇 策略类游戏

策略类游戏没有一个具体的定义，就是对其作一个大致描述都是一件很难的事。主要原因在于策略二字的外延太广了。

本篇具体介绍以下游戏

- 三国英杰传
- 炎龙骑士团2
- 魔法门之英雄无敌Ⅱ
- 魔法门英雄无敌Ⅲ
- 三国志Ⅴ/Ⅵ
- 盟军敢死队

如果顾名思义说，策略类游戏就是根据游戏本身规律，以一定方式来完成任务的一类游戏。但哪个游戏又不是这样呢？而且策略类游戏里每个游戏之间的差别也非常大，不像即时战略游戏类一样有几个共同的特点。从最基本的层面上，我们也只能用以下的话来描述其共同特点：策略类游戏一般有一个或几个已知的敌人，玩家与这些敌人相对抗，对抗的规则和形式要看具体游戏而定，一般来说玩家初期的力量一般较为弱小，通过某些方法逐渐壮大或通过巧妙的战术来以弱胜强，一般完成任务的方法都是通过战斗消灭对方。由于游戏的方法完全由游戏本身确定，因此玩家无法通过了解一个游戏来确定另外一个游戏的游戏方法。换言之，对于即时战略游戏类，玩家可以举一反三，在策略类里，这是行不通的。

由于各策略类游戏的差别实在太大，因此要在策略类游戏里再单独分类也是不可能的。我们只能介绍相对较为优秀的几个策略类的游戏系列。首先我们将介绍战棋类的游戏，然后具体而言有《魔法门之英雄无敌2,3》、《三国志5,6》、《盟军敢死队》及其资料片。

在策略类游戏中，有一类游戏是经常单独列出来，可以单独归为一类的。这类游戏我们称之为战棋类游戏。战棋类游戏本身特点鲜明，确实可以自成一类。在本书里没有将其单独归为一类的原因是战棋类相对于前面所言的即时战略类游戏而言种类较小，有很多非战棋类游戏在战斗中都使用了战棋类的处理办法，如《魔法门之英雄无敌》系列，而战棋类的游戏又有一些吸收了其他游戏的要素，如《天地劫》等。所以我们将战棋类看作游戏的一个特点而不再将其单独归为一类了。

战棋类游戏的特点的确很鲜明。下面将这些特点介绍如下。一般一个战棋类游戏都分作

若干关,每一关里玩家将控制若干支部队或若干个人与敌人交战。在战斗过程中敌我交替行动(一般是由我方首先行动),宛如在一个棋盘上下棋一般,这也是这个名称的来源。在行动中,玩家可以获得一定数量的经验值,经验值到达一定数量后可以进行升级。升级后的单位或个人在攻击力、防御力、生命值等方面均有所增长。当然每一关电脑提供的对手也是越来越强。当玩家的级别到达一定数量后可以改变自己部队或人物的属性。术语叫做"转职"。在每一关里玩家还可以获得一定的钱和物品(术语称之为道具),这些物品多少都与玩家的战斗有一些关系。或可以给己方补充体力,或可以给己方某单位增加攻击力或防御力。在一关结束后玩家一般还可以用在关中间获得的钱来购买新的护具或武器以增强自己。一般每一场战斗都伴随着一定的故事情节,随关数的逐渐增长情节逐渐发展,直到最后一关情节也随之结束。

目前战棋类游戏也比较多,在介绍游戏的选取上,我们选择的是很早以前推出的《三国英杰传》和《炎龙骑士团2》,一方面是因为书名的"经典"二字,同时现在的很多策略类游戏加入了较多其余的东西,使得战棋类游戏的特点不太鲜明,所以我们选择了较早的游戏。

好了,只是纸上谈兵玩家可能不会明白是怎么回事,还是用游戏来说明一切吧。

第5章 三国英杰传

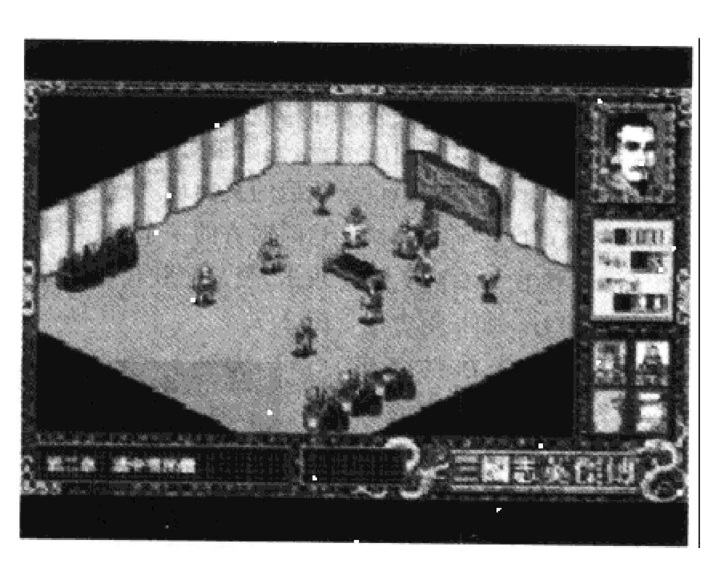


图2.1 三国英杰传

5.1 游戏简介

《三国英杰传》是光荣(KOEI)公司三国游戏系列中的一个小游戏。虽然游戏很小,但是有很强的可玩性。它既有激烈的战斗场面,也有为了升级的苦心孤诣,还有单挑、谋略,可以算是战棋类游戏里的精品了。

在片片桃瓣飘落之中,你成了三个热血男儿生命历程的主宰,三国时代来到了你的生活!带有智慧性的升级进程、各种令你耳目一新的兵种、各人坎坷的命运、完整的故事情节、让你心满意足的结局,都能让你陶醉在《三国志英杰传》世界中。

下面就向玩家们简单地介绍一下《三国英杰传》。

故事开始于群雄起兵讨伐董卓,义结金兰的刘、关、张首次登场,然后是董卓灭亡后的纷争……这里,你再也不会为关羽的死痛惜,诸葛亮也能够看到天下的统一了,因为一切的发展虽然不能由你控制,但是却可以被你改变。

整个游戏的情节基本是按照《三国演义》铺设的。如同很多其他的三国游戏一样,前面基本符合《三国演义》的原作进程,而到了统一西川之后,玩家将自己创造历史,刘备和诸葛亮将率大军一路北上,直至彻底消灭曹魏。

这个游戏的关数实在太多了,我们不可能将每一

关的过关历程全部写出来。如果那样再配合图片将会占用极大的篇幅。与上面一样，我们只通过一战来了解战棋类游戏的基本特征。

5.2 战斗实例

以第三章的阳平关之战为例：玩家首先要整理一下自己的装备。只要单击右下角的武将头像就可以了。另外三个头像的作用分别是：老头图像介绍玩家当前的任务，地图像中玩家可以选择以前去过的地方。最后卷轴图像用于系统控制，如存档，取档，退出游戏之类。与背后的商人交谈可以购买一些物品。如果一切都准备好了，与诸葛亮说话就可以出征了。然后交换道具，接着要选择部队，我们选择了刘备、诸葛亮、马良、潘弓、魏延、孙乾、赵云、马超、张飞、简雍、李明、庞统、李严、糜竺。当然如果玩家愿意的话，可以少带一些人马。

此关的任务背景玩家已经知道了，胜利条件是在45回合内击败曹操。失败条件自然是刘备被打败了。

进入战场后，选定一支部队，我们会看到一块亮区，这是它本回合可以到达的地方，然后选定要到的位置，此时我们还不能攻击敌人，所以只能原地休息。骑兵不能穿越森林，而其余的兵种都可以。所有部队都行动完了就轮到敌人行动了。很快我方与敌人接触了，要注意观看对方的等级和行动力。如果对方的部队是有姓名武将带领，那么其级别、攻击力、防御力等基本指数将高于一般部队，这一点要注意。在战争中，一般的特点是步兵克弓兵，弓兵克骑兵，骑兵克步兵。现在对方的一个步兵队对我方的一个发石车部队(李严部队)进行了攻击，导致了发石车部队550余人的损失和2点士气损失。在《三国英杰传》里，被攻击方一般是不还手的。对方行动完后轮到我方行动了，首先可以用附近的妖术师庞统以法术攻击，由于在森林中，用火类法术攻击可以取得较好的效果。我们首先选定庞统，然后选择策略项，接着选定猛火，最后单击对方就可以了。由于庞统的智力值较高，对方中计，兵力损失1600余。后面的武术师再进行攻击，对方的一支部队就被消灭了，图2.2是一张战斗的动画。

然后用我方的骑兵马超部队、赵云部队作为先锋攻击对方的先锋张郃。两个人进行攻击后再用发石车李严部队远射，就可以击退张郃。后面的张飞跟进已经无法攻击到敌人，可以用一个激励计来增长李严的士气，同时获得经验值。运输队马良用援助计以恢复李严的士兵数。记住，不断消耗己方的策略值以增长经验是让《三国英杰传》里己方获得高级别的要点之一。



图2.2 战斗画面

双方就这样在一块平地上鏖战，我们只要每回合集中力量攻击对方的一支或两支部队并将其击溃就可以了。同时要用运输队和妖术师不断补给，还有战车和发石车队也是有少量的补给功能的。尽量不要让任何一支部队退出战斗。不幸的是，由于一时冒进，庞统被对方击退了。没关系，这不会影响庞统在以后的关出现。我方由于指挥得当，渐渐占了上风，这时对方的一个骑兵队庞德冲了上来，我方马超进行攻击，当马超驻扎在庞德身边时，两人发生了单挑，见图2.3。



图2.3 马超与庞德的单挑

单挑是《三国英杰传》所特有的，单挑的武将一般都可以升级。与单挑类似的还有劝降。在攻打西川的很多战役中刘备可以劝降不少敌方将领，同时自身涨级。好好利用单挑或劝降可以省下很多精力。所有有关的单挑(或劝降)我们在后面给出。

就这样我们逐步消灭对方部队并向前推进，在桥的左边有一个帐篷，帐篷里面一般有物品或黄金。玩

家可以通过让一支部队在上面休息而获得。

后面过程与前面类同，就不再多说了。玩家一般可以提前十个回合左右完成任务。如果为了以后过关容易，玩家可以剩下一两个敌人不攻击，任其攻击己方而努力用补给与激励计，这样可以多获得不少经验值，我们称之为练级。一般来说，如果练级方法得当，玩家的级别可以升到很高，这样后面关的难度会大大降低。怎样练级是玩家需要细细琢磨的问题。我们在后面会简述本游戏练级的办法。

虽然上面的介绍很简略，不过读者应该还是可以初步了解战棋类游戏的战斗过程了，在上面的介绍中我们还有一点东西没有说到。首先地形对于战斗会有很大影响。在森林中防御会增加 20%，草地增加 5%，更为重要的是地形对于策略的影响。在森林和草地火系的策略效果会增加，桥梁上水系的威力会增强，而山地上落石等计策会有很大的杀伤力。这是玩家必须注意的。在上面的战斗中我们没有提到物品的影响，但是要知道物品对于上面的战斗也是很重要的。在本游戏中物品一般分为以下几类：补给类：用于对己方的兵力或士气进行恢复，如豆，麦，酒，伤药等；转职类，如马铠，步兵车等。有些转职类道具可以将一支部队转变为另外一种属性的部队，如弓术指南书，可以将任何其余部队转变为弓兵；法术书类：如猛火书，浓雾之书等，使用后相当于可以得到该法术效果。兵器类：用于增加己方部队攻击力，如方天画戟等；马类：赤兔马等，是用于增加部队行动力的。合理使用物品可以让你轻松不少。

5.3　将领、单挑一览

游戏中会有许多的将领加入你的部队，主要有以下这些：

① 骑兵：关羽、赵云、(姜维)、关兴、关平、马超、张飞、(吴兰)、张苞　、(雷铜)、马岱。骑兵开始是轻骑兵，可以升级为重骑兵(需要马铠，15 级)、近卫队(需要近卫铠，30 级)。

注：括号里面的人是需要招降的，如果没有特定的人物去招降，就不加入了，下同。

② 步兵：(张辽)、黄忠、严颜、刘备、(孟达)、(王平)、丁奉、法正、徐盛、(黄权)、王甫、刘封、廖化、伊籍、(费观)、糜芳、(耿武)、刘禅。开始叫短兵，升级为长枪兵(需要长枪，15 级后)、战车(需要步兵车，30 级)。

③ 弓箭兵：(李严)、蒋琬、(吴懿)、赵累、(吴班)、简雍、(关纯)、费祎。开始叫弓兵，升级为强弩兵(需要连弩，15 级)、发石车(需要发石车，30 级)。

④ 妖术师：诸葛亮、庞统、(徐庶)。

⑤ 武术家队：魏延、(藩宫)、(陈式)。

⑥ 运输队：马良、孙乾。

⑦ 山贼：周仓、(刘辟)、(董梁)、(赵何)。开始是山贼，升级为恶贼(需要无赖精神，15 级)、义贼(需要侠义精神，30 级)。

⑧ 鼓乐队：马谡、糜竺。

⑨ 猛兽师：(霍峻)、(李明)。

⑩ 异民族：(沙摩诃)。

还有一个玩家比较关心的问题是游戏里面的单挑问题。其实单挑是有条件的，只有那些特殊的将领们相遇才可以发生单挑，而且单挑的结果是一定的。由于单挑一次可以使得胜的武将等级提高一级，比起辛辛苦苦地赚几点经验值强多了，所以单挑的机会是不容错过的。下面是可能出现的单挑列表：

章节	战场	我方武将	敌方武将
序章	汜水关	关羽	华雄
	虎牢关	张飞	吕布
一	信都	张飞	淳于琼
	广川	关羽	逢纪
	清河	关羽	鞠义
	巨鹿	张飞	颜良
	界桥	张飞	文丑
	北海	赵云	管亥
	徐州	关羽	于禁
	小沛	张飞	夏侯渊
	泰山	刘备	李明
	夏丘Ⅰ	刘备	董梁
	彭城Ⅰ	刘备	赵何
	淮南	关羽	张辽
	夏丘Ⅱ	关羽	张辽
	彭城Ⅱ	张飞	高顺
	下邳	关羽	张辽
		刘备	侯成
		刘备	魏续
		刘备	宋宪
	广陵	张飞	纪灵
二	兖州	赵云	张郃
	古城	刘备	张飞
	颍川	关羽	蔡阳
	汝南	赵云	许褚
	江夏	张飞	陈孙
		赵云	张武

	南阳	张飞	吕翔
		赵云	吕旷
	博望坡	关羽	李典
	新野	张飞	于禁
	襄阳Ⅰ	赵云	张允
	长阪坡	张飞	夏侯杰
		赵云	夏侯恩
三	江陵	赵云	甘宁
	武陵	周仓	金旋
		刘备	巩志
	零陵	关平	邢道荣
		刘备	刘度
	桂阳	刘封	鲍龙
	长沙	关羽	黄忠
		刘备	魏延
	公安	关羽	吕蒙
	雒Ⅱ	张飞	张任
		刘备	雷铜
		刘备	吴兰
		刘备	吴懿
		刘备	费观
		刘备	李严
	葭萌关Ⅰ	张飞	马超
	瓦口关Ⅰ	雷铜	张何
	瓦口关Ⅱ	雷铜	张何
	葭萌关Ⅱ	严颜	夏侯德
	天荡山Ⅰ	黄忠	夏侯渊
		刘备	王平
	定军山	黄忠	夏侯渊
		刘备	王平
	天荡山Ⅱ	严颜	夏侯德
	汉水	吴兰	曹彰
	阳平关	马超	庞德
	西陵	张苞	谢旌
		关兴	李异
	夷陵	沙摩可	周泰
四	襄阳Ⅱ	谜之武将	曹仁
	新野Ⅱ	张苞	于禁
	南郡	张苞	夏侯尚
	宛Ⅰ	张飞	张辽
	宛Ⅱ	张飞	许晃
		关羽	夏侯敦
	陈仓	魏延	郝昭
		庞统	姜维

马超可招降三员将

长安	赵云	张何
	赵云	徐庶
洛阳	张飞	张何
许昌Ⅰ	关兴	许褚
许昌Ⅱ	关羽	张辽
邺Ⅰ	张苞	曹彰
	关兴	曹植
邺Ⅲ	张飞	许褚
	关羽	张辽
	赵云	李典
	马超	乐进

希望玩家好好利用。

5.4 游戏指导

整体来说,《三国英杰传》的难度中等偏上,要完成最后的霸业不是太容易。要比较容易地通关的话,在游戏中,下面几点是值得注意的:

① 着重培养重要人物,照顾次要。由于最后只能有 15 个将领参加战斗,结合上面的人物篇,就应该从开始就选择几个重点人物。注意不要培养山贼,攻城时他们没有任何用处,还可以通过改变职业将早期就加人的一些无名小卒培养起来,笔者就曾经把李明训练成了最好的发石车。

② 雒之战别让庞统死掉、败走麦城别让关羽殒命。这两关如果他们被打败了,就再也回不来了,而且关羽的命还关系着张飞的命呢!

③ 多用策略获得的经验值比较多。"激励"是最好用的,才 4 点策略值却可换来 8 点经验值,有时还好过杀死一个敌人所得的经验值;"牵制"也不错,几个武将把敌人中智力高的围在中间。牵制常常失败,经验值获得更快。其实拿经验值最好是让你的等级低的部队攻击,等级高的用计。另外,鼓乐队与运输队是升得最快的(一次 12 点),把诸葛亮转职成鼓乐队或运输队,最后再转回来,才能充分发挥他的智力。

④ 不要过分的培养刘备。刘备在整个游戏里面由于有大量的劝降,升级的机会极多,又几乎参加了全部的战斗,不练级也可以到 99 级。

⑤ 杀死敌方主将可以得到很多的经验值。一般来说,一个主将可以得到 50 点左右的经验呢,你把它安排给你喜欢的人吧。

⑥ 充分利用回合限制。最好能够在最后一个回合消灭所有的敌人。当然也有例外啊,比如马超的特遣队就不能在最后一个回合结束战斗,否则敌方援军

就来了。

⑦ 尽量少的使用补给和法术书类物品，那样是不能得到经验值的。而且会浪费黄金。由于玩家所能拥有的黄金上限只有10000，所以要多买物品，以免黄金的浪费。而且前面有很多道具在后面是无法买到的。

其实《三国英杰传》也有一些缺点，最让人头痛的就是不能够随时存盘，可以算是白璧微瑕吧，好在游戏不难，也有意思，就将就点些了。

第6章　炎龙骑士团Ⅱ



图2.4　炎龙骑士团Ⅱ

6.1　游戏简介

《炎龙骑士团Ⅱ》(Flame Dragon2)是战棋类特征最为明显的游戏之一。这样说是和其他战棋类游戏相比较而言的。在《三国英杰传》中还存在着一些角色扮演类游戏的特点。如在关与关之间刘备可以自由选择地点进行移动，有些地方还要通过一定的行动来触发一定的情节。这些到了《炎龙骑士团Ⅱ》里都不存在了。《炎龙骑士团Ⅱ》就是战棋类游戏，一个纯粹的战棋类游戏。

在目前所有的战棋类游戏中，《炎龙骑士团Ⅱ》可以说是难度，级别，攻防能力等诸项指数设定最合理的战棋类游戏之一。这些指数在游戏中才会体现出来，如果玩家有机会多接触几个战棋类游戏，自然会体会到这一点。整个游戏的难度不高，但是到了后面每一关玩家都必须考虑周详，安排合理才能顺利通过关卡。以上的两个优点是我们将该游戏作为战棋类游戏的代表而加以介绍的原因。

《炎龙骑士团Ⅱ》的制作者是台湾的汉堂公司，这是笔者个人认为文化底蕴较为深厚的游戏公司之一。虽然《炎龙骑士团Ⅱ》的故事情节背景是以一个明显虚构的世界作为基础，所有的人物也都是完全虚构的，但是其中关于友情和正义的描写仍然让人激情满怀，一段段对话凸现出每个人鲜明的性格特点。故事里的那群年轻人扫除邪恶的决心，悍不畏死的气概，生死与共的友情，常常会强烈地激荡着游戏者的心。游戏的画面在当时来说堪称上乘，就是在现在，虽然显得比较粗糙，但其气势之雄壮仍然令人心头为之一震。游戏的音乐自然采用的是当时最流行的MIDI音乐，现在看来音质确实是差了些。但是那慷慨激昂的旋律与不断发展的情节互相配合，将玩家的情绪推向高峰。笔者当年一见到这个游戏就被其深深吸引，并且一口气在一周内完成了所有的情节，可以说是极为少见的。《炎龙骑士团Ⅱ》的魅力，不可谓不大。

6.2　操作详解

首先从控制方面来看《炎龙骑士团Ⅱ》，《炎龙骑士团Ⅱ》的控制用的是图标按钮，所以初次接触的玩家可能会觉得有些不适应。不过用习惯了会觉得挺好的。

在战争中，如果玩家选定己方未行动的伙伴，并

按下回车键，此时屏幕的亮区为该人本回合可以走到的区域。出现的四个选项分别为：1．上面刀剑形图标为攻击；2．左侧的杖形图标为使用魔法或必杀技；3．下方为原地休息，如果本回合该单位没有进行任何活动（更换装备除外）可以补充生命值；4．右边的包袱形图标为物品选项，选定该项后又会有四个选项：①上方图标为使用该物品如药草，力量药水等；②左边图标为将己身物品给周围的伙伴；③右边图标为装备物品；④下方为丢弃物品。

如果玩家将光标移到空处再按回车键，那么会出现另外四个选项：1．上方为笔形图标；2．左边为人形图标；3．右边为算盘形图标；4．下面是结束图标。笔形图标里有四个选项：①上方为观看胜利条件，失败条件等情报；②左边为存档；③左边所存的档可以通过右边的取档取出。在开始界面下，可以用 Continue 取出该档，值得一提的是：存档只能在每回合初玩家没有对任何单位下达任何命令时（更换装备除外）进行，而且这里只有一个存档，下一个回合的存档将覆盖上一个回合的。所以玩家在存档时要谨慎；④下面的选项是退出游戏，人形图标要相对简单一些，选定后将进行行军。即电脑将接管玩家的控制权，一般不用。算盘形图标为游戏的各种设定，选定该项后也有四项内容：1，上方是游戏音乐的开关；2，左边控制音效开关；3，右边是是否观看战斗画面；4，最下面为选择是否要下角的小帮助框。下方的小帮助框在游戏中是很有用的，这个帮助框包含以下几个方面的内容：该地形对攻防的影响，选定单位的生命值，如果该数字为黄色则当前生命值不是满值，如果是白色那么表示此人目前生命值为满。

如果玩家选择的是已行动单位或对方单位，按回车后将看到该单位的情况。对于该情报栏我们简要介绍：LV 为级别；AP 为攻击力；DP 为防御力；EX 为经验值，每到 100 即可升级；MV 为行动力，其数字即为该单位一回合所能走的格数。HIT 为破坏力，决定两击（即攻击别人时出手两次）和会心一击（一击的威力加倍）出现的概率。EV 为闪避率，决定躲开对方攻击的概率。在游戏中如果该单位被使用过攻击术、防御术或速度术，那么一些指数将会在短暂时间内上升，此时在状态栏里这几项数字为黄色；右边的 HP 为生命值、MP 为魔法值。下面框中为该单位的物品和装备。

其次关与关之间的调配和补给

玩家在过关后，一般都会到一个小村子进行物品的调配和补给。武器店是出售武器与护甲的地方。好的武器与护甲可以增加玩家的攻击力，防御力和里面的四项命令从左至右依次为：购入装备、卖出装备、装备武器护甲、交换道具。道具店是玩家出售补给药品的地方，命令和武器店是一样的。教会可以复活在战争中死去的伙伴。但是要花一定的钱，当级别够了之后，可以在这里进行转职。转职系统我们在后面将会介绍到。教堂的四项命令分别为观看装备、交换道具、复活、转职。酒店里是存，取档的地方。四项命令分别为观看装备、存档、取档、退出游戏。要注意的是并不是每一关过后都会让玩家补给的。从第 22 关到第 25 关就是一个四连战。而如果玩家打出了隐藏情节，即完成全部 30 关的话，那么从第 27 关以后就没有补给地点了。

值得一提的是汉堂公司在这里留下了一点小小的秘密。在每个村庄的一定地点按下一定的按键后可以到达隐藏商店。每关的按键是：

第一关：酒店，Shift + F1

第二关：武器店，Ctrl + F2

第三关：出口，Alt + F3

第四关：道具店，Shift + F4

第五关：教会，Ctrl + F5

第六关：酒店，Alt + F6

……

玩家可以看出规律了吧，秘技地点是从酒店开始沿逆时针方向旋转，按键是从 Shift、Ctrl 和 Alt 的循环，同时按下的按键是沿 F1 到 F10 的循环。在秘密商店里玩家可以买到比当时要先进得多的武器和护甲，以及平时无法买到的极佳道具。

6.3 道具一览

《炎龙骑士团Ⅱ》中的道具很多，不过和《三国英杰传》差不多，大致可分为以下几类：

补给类：用于恢复己方。补给类细分又可分为几类：补充生命值包括药草、回复剂、再生药、神圣之水；补充魔法力包括魔法水、水晶粒；去除负性属性类包括褪麻剂、解毒剂等。

增强类：这类物品可以增强玩家的能力，而且都是永久性的。力量药水增加攻击力；耐力药水增加防御力；速度药水增加破坏力和闪避率；风精之羽增加一格行动力；生命之实增加 20 点生命值上限；魔力水晶增加 20 点魔法上限。

武器类：增加玩家攻击力与破坏力用。细分又可为剑士类、骑士类、弓兵类、战士类、斗士类、法师

类。这里就不详细举例了。

护甲类：增加玩家的防御力与闪避率。分类与前同。

转职类：这些道具可以使某一兵种在转职时获得更好的属性。具体分为：①心眼之书，射手用。②圣者之戒，法师用。③领悟之书，斗士用。④飞龙卵，骑士用。⑤白金徽章，战士用。⑥勇者徽章，索尔专用。⑦精灵契印，悠妮专用。升级兵种在后面的升级兵种里会具体介绍。勇者徽章在第 13 章“哈斯米尔之战”中最右上方的帐篷里，只要派索尔到这个帐篷停留一回合就可以了。精灵契印在第 15 章“拉瓦湖的激战”的湖中，特点是在该处会有一个极微弱的亮点。真的很微弱，玩家要仔细看才能分辨出来。

特殊类：用于促进情节发展和使新伙伴加入。具体包括光之眼，火之眼，星之眼，冰之眼，暗之眼。黄金徽章。控制中枢。前面五眼和黄金徽章在第 21 章“亚述森林”希尔法会将其变为天空之轮。有了天空之轮就可以进入最后三关，即隐藏情节。控制中枢是在第 17 章“血与冰之刃”最右下角的宝箱中获得的，有了控制中枢在第 26 章“静静地回廊”只要有一个人带着该物品到机器人的下方就可以让该机器人加入我方。笔者曾把该机器人练到 99 级，成为仅次于盖亚的中坚人物。

所有的钻石和宝石都是用来换钱的。

玩家可能没有注意到：有很多武器也是可以使用的，使用后具有补给或攻击的效果。而且武器使用后不消失。唯一的缺点就是使用后不能增长经验值。如光之斧，光之杖具有补给能力，大约相当于一个再生药的效果，闪电槌使用相当于一个落雷魔法，封咒杖具有封咒效果……值得一提的是传送法杖使用后可以进行传送，是一个相当有用的效果。

物品的获得当然一般是从游戏中获得或者从道具店（或神秘商店）买来。在战斗中有很多隐藏的宝物而且没有任何提示，玩家要找到这些物品是很困难的。我们将这些物品（包括已知宝箱）详细列于下面：

第一章

(1,11)5000　(4,13)3000

(8,14)药草

第二章

(11,14)旅行装　(20,17)药草

(22,18)回复剂　(7,21)绿宝石

第四章

(17, 2)风精之羽　(13, 8)药草

(16, 8)力量药水　(4, 9)阔剑

(18,13)药草

第五章

(28, 8)回复剂　(1,12)力量药水

(9,12)长剑　*(32,22)淬毒刀

第六章

(8,16)红宝石

第七章

(4, 2)生命之实　(28, 6)心眼之书

(18,11)5000　*(18,19)魔法皮甲

(3,30)圣者之戒　*(21,25)魔法皮甲

(21,30)白金徽章

第八章

(15,33)再生药　(5,35)2500

(24,35)耐力药水　*(4,44)风精之羽

(1,17)3000

第九章

*(19, 5)魔力水晶　*(13,10)精灵披风

(13,18)5000　(9,32)回复剂

(17,32)解毒剂　(7, 5)生命之实

第十章

(18, 3)10000　(3,23)再生药

(29,23)药草　(11,28)红宝石

(21,28)10000　(12,32)10000

(11,37)解毒剂　(21,37)回复剂

*(14, 3)黑暗剑

第十一章

(4, 9)5000　*(34,12)圣之枪

(17,16)3000　*(8,21)突击装甲

(28,21)力量药水　(25,25)10000

(20,26)蓝宝石　*(1,32)金钢手臂

*(33,34)精灵弓　(18,38)15000

(20,38)飞龙卵　*(19,38)星之眼

第十三章

(20, 3)20000　*(25, 6)勇者徽章

(6, 4)心眼之书　(30, 6)飞龙卵

(33,12)突击装甲　(23,14)回复剂

(16,15)30000　*(22,16)风精之羽

*(39,19)火之眼　(17,25)金钢手臂

*(33,25)精灵弓

第十四章

*(18,31)闪电槌——会飞才行

第十五章

光之眼——从敌人身上获得

(32,10)精灵披风　(40,12)10000
(34,23)8000　*(21,24)毒爪
(44,26)再生药　(23,40)魔力水晶
(24,40)雾之袍　(23,41)耐力药水
*(7,12)精灵契印

第十六章

(20,19)18000　(30,20)耐力药水
(12,27)蓝宝石　*(31,29)领悟之书
(28,34)力量药水　*(18,37)暗杀服
(4, 7)10000

第十七章

冰之眼——从敌人身上获得

(2, 1)神圣之水　*(1, 2)控制中枢
(20, 7)10000　(29, 7)10000
(24,15)再生药　(23,18)再生药
(24,18)心眼之书　(25,18)风精之羽
(40,21)生命之实　(7,23)力量药水
(45,44)钻石　*(46,45)护手刀

第十八章

*(49, 1)僵尸爪　(1, 4)退麻剂
(44, 5)钻石　*(49, 7)水晶弓
(48,14)10000　(2,23)再生药
(40,24)暗杀服

第十九章

(11,27)10000　(14, 2)再生药
(1,12)力量药水　(22,24)生命之实
(2,29)5000　*(7,31)魔力水晶

第二十章

(3, 4)30000　*(31, 8)暗之眼
(32,18)速度药水　(16,19)雷神手臂
(1,28)神圣之水　(10,30)水晶粒
(11,30)钻石　(19,14)特殊装甲

第二十一章

(8,20)20000　(34,20)风精之羽
*(21,13)光之斧　(21, 6)生命之实
(15,36)耐力药水　(34,27)再生药

第二十二章

*(23,25)风精之羽　(18,25)水晶粒
(28,25)力量药水　(34,21)魔力水晶
(33,18)生命之实　(12,21)10000
(13,18)钻石　*(23,13)雷神服

第二十三章

(24,30)黑暗之衣　(18,30)黑暗之衣
(7,20)光之斧　(8,20)破魔枪
(7,21)风魔弓　(8,21)黑暗杖
(34,20)黑暗之袍　(35,20)天之袍
(34,21)黑暗鳞甲　(35,21)重铠甲
(27,22)黑暗鳞甲　(15,22)裂刃爪
*(31,12)龙鳞甲

第二十四章

*(21,23)风精之羽

第二十五章

(3,35)魔力水晶　(3, 7)大地装甲
(19,36)冲击手臂　(18,31)20000
(6,26)风精之羽　(19,17)神圣之水
*(11, 2)炎龙剑

第二十六章

(1,34)魔力水晶　(16,29)速度药水
(31,34)水晶粒　(1,20)50000
(31,20)力量药水　(21,15)50000
(11,15)神圣之水　(15, 4)战神戟
(17, 4)魔神斧　(16, 5)风神弓
(15, 6)光之杖　(17, 6)魔龙爪

第二十七章

(15,48)力量药水　(16,48)耐力药水
(17,48)风精之羽　(15,49)速度药水
(16,49)生命之实　(17,49)魔力水晶

第二十八章

(41,10)冲击手臂　(18,23)水晶粒
(17,21)神圣之水　(29,13)神圣之水
(27,15)神圣之水　(21,16)神圣之水
(9,16)神圣之水　(11,22)神圣之水

第二十九章

(10,39)神圣之水　(11,39)神圣之水
(12,39)神圣之水　(20,39)神圣之水
(21,39)神圣之水　Y(22,39)神圣之水

注:以左上角为(1,1),前面有 * 号的为隐藏宝物。

6.4 相关常识

《炎龙骑士团Ⅱ》中的法术比较多,一般说来分为以下几种。攻击敌人用:火系和雷系两种。还有施毒,麻痹,封咒等辅助攻击的法术。强化己方用:攻击术,增强己方攻击力;防御术,增强己方防御力;速度术,增强己方破坏力和闪避率。还有辅助攻击用的,如传送术,可以将己方的一个单位传送到地图中地任何一个地点(当然该单位必须可以在该地立

足),行动术,可以让行动过的单位继续行动一次。传送术和行动术配合可以产生极为巨大的效果。但是行动术只有索非亚一个人能够学会。而且要在没有转职的情况下级别升到30级以上。注意一个单位只能在没有移动的情况下才能进行法术的使用。图2.5是火系的最强魔法天火术施用时的壮观效果。

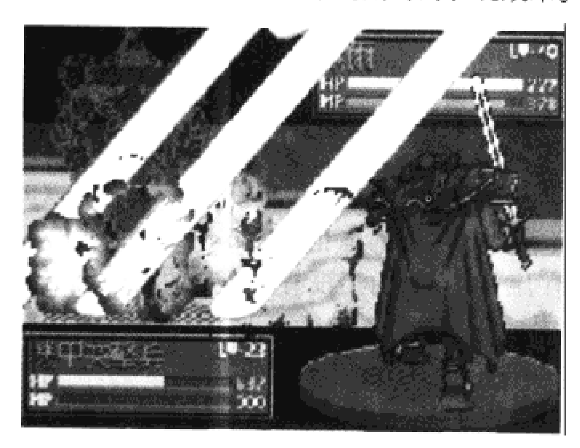


图2.5　壮观的天火术

《炎龙骑士团Ⅱ》中还有很多必杀技。索尔的破龙击,铁诺的炽焰刀,还有剑圣密蒂所发出的威力最盛的音速刃,这一切,都极大地吸引了玩家。图2.6就是密蒂的音速刃。



图2.6　音速刃

必杀技不需要专门培养,只要在转职后升级到一定级别就自然学会了。不过转职的方向将会影响法术的学习和必杀技的获得。我们就在下面进行介绍。

转职是一般战棋类游戏所共有的特点。在《炎龙骑士团Ⅱ》里,初级兵种主要有剑士、射手、骑兵、法师、战士和斗士。一旦到达20级就可以进行转职。其转职分别为:

剑士转职为剑圣,各项指数有所上升。特殊情况:主人公索尔如果没有勇者徽章将转职为剑圣,可以学会攻击力极强的一招必杀技:破龙击。如果有勇者徽章的话,可以转职位英雄。英雄无法学会破龙击,但可以学会很多法术,包括恢复生命值的再生术,攻击敌人的天火,神雷,还有一个很重要的法术:传送术。

骑士转职为圣骑士,如果有飞龙卵将转职为龙骑士。与圣骑士相比,龙骑士多出一格的行动力,且可以在天空飞翔,越过其他部队所不能穿越的障碍。

法师转职为大法师。我们将祭师也归在法师里,祭师转职将成为大祭师。如果有圣者之戒的话,这两者都将转职成为圣者。大法师具有很多攻击型魔法,圣者的补给法术较多,同时也有一个强力攻击型法术——圣光弹,两者各有所长,但玛琳转职成圣者可以学会传送术。在这里也有一个特殊情况:悠妮有精灵契印后可以转职为召唤师。召唤师法术多而有用,还多了四个新的大威力大范围魔法:破坏神,炽天使,风妖精,暗邪鬼。

战士转职为圣战士,拥有白金徽章转职时将成为魔战士。圣战士防御力强,而后者攻击力强。同时还多三项魔法。

弓兵转职称狙击手,如果有心眼之书将转职成神射手。神射手的攻防略强于狙击手。

斗士转职成武者。如果有领悟之书将转化为武圣。武圣的攻击力和防御力都是极强的。特别是凯拉斯的战斗画面极其华丽,如上图2.7所示。

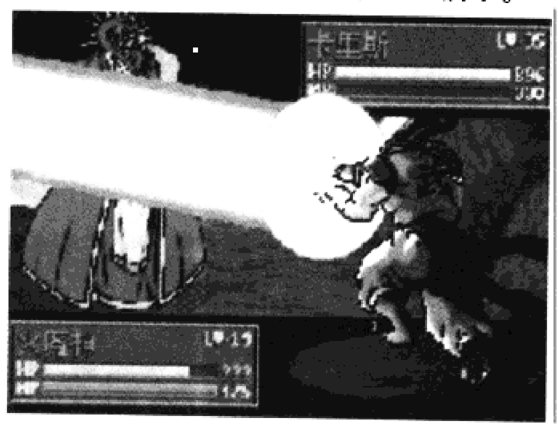


图2.7　华丽的战斗画面

6.5　几点意见

《炎龙骑士团Ⅱ》一共有30关,我们就不再写出每一关的攻略了。由于玩家现在对战棋类游戏也有了一定了解,而前面又已经详细介绍了《炎龙骑士团Ⅱ》的所有基本要素,所以玩家要较快了解这个游戏并不是太难。我们就不再详述了。要较顺利地通关

的话，在游戏中还要注意下面一些问题：

1. 由于最后只有20个人上场，所以玩家只要择要炼级就可以了。一般建议重点照顾前面出场的任务，不过龙剑士一般可以不练。凯丽要强于后面出现的塞克邦勒和卡里斯。希丽亚和贝克威要强于后面出场的罗兰。这样玩家可能要累一些，但为了后面容易一些，还是值得的。

2. 一般来说阵亡的伙伴都可以在教会复活。但是有些战士如铁诺，凯丽等人在刚出场的那关时不能死的。否则他们就再也不会出现了。密蒂和罗德曼两人只可得其一。相比之下密蒂更好用一些。那么玩家在密蒂刚出场的那一关就要加快过关了。否则密蒂会因为瞧不起你而拒绝加入的。

3. 要练级更高一些的话就要有多挨打，这样所有有恢复魔法的伙伴都将获得极多的经验值。在不太紧急的情况下，保留对方的法师是一个不错的选择。

4. 同一个敌人被多个人消灭所得的经验值更多一些，所以要在消灭同样多敌人的前提下要尽量多让人出手。

5. 攻击术、防御术等法术使用5个回合后所有人的效果都将消失。此时再使用又可获得不少经验值。利用足够的回合数可以很快将法师的级别练上来。

6. 游戏中的级别是有限的，在转职前最多只能到40级，转职后最多只能到达40级。到达极限后战斗就不能再获得经验值了。所以玩家最好在满40级后再转职，这样在转职前会难受一些，但是不至于在25,26关时眼见敌人越来越强而己方却没有升级的余地。两个机器人可以升到99级，如果玩家可以将他们炼起来，他们将成为战斗的中坚力量。

通过以上的游戏介绍，玩家可以对战棋类游戏有一定了解了。与即时战略游戏相比，战棋类游戏上手容易，内涵也较为单薄，一般说来，一个游戏只要通关两到三次就可以了解游戏的全部内容。为了丰富其内涵，后来各游戏公司在制作战棋类游戏又增加了不少新的东西，如在《北方密使》中，人物增加了不少特性，还根据战斗过程设计了合击技。《天地劫》中增加了宝物的炼化。这些都大大地丰富了游戏的内涵，但是目前还没有一个新的附加设定能够成为战棋类游戏的一致特点。

战棋游戏也有一个难免的缺点，就是难度设定的合理性。一般说来，炼级与否对于队伍的强弱有极大的影响。如果游戏对于一般进度，即不炼级的玩家而言正好合适的话，那么对于精于炼级的玩家而言在后期可能会变得极其简单，像前面的《炎龙骑士团Ⅱ》，笔者曾经在25关就将所有的出场人物炼到了满级。

战棋类游戏中也有不少精品，像汉堂公司后来推出的《炎龙骑士团外传——风之纹章》，还有不久前推出的《天地劫》都承袭了《炎龙骑士团Ⅱ》的传统，金山公司推出的《地雷战》、《决战朝鲜》，还有台湾宇俊科技推出的《复仇魔神》、《北方密使》等游戏都有不凡之处。值得玩家一试。

第7章　魔法门之英雄无敌Ⅱ



图2.8　魔法门之英雄无敌Ⅱ

7.1　游戏简介

《魔法门之英雄无敌》的英文全名为 Heroes Ⅱ of Might and Magic，制作商为 New World Computing，简称 NWC。《英雄无敌》本来是 NWC 的另一个杰作——角色扮演类游戏《魔法门》系列的外传。结果《英雄无敌》推出之后取得了不亚于原作的业绩。结果 NWC 公司此后就推出了众多的后续产品。这就是我们现在介绍的《英雄无敌Ⅱ》和《英雄无敌Ⅲ》。

相对于一代，二代在游戏设定如城堡/建筑/兵种的增加、战役模式的战前选择，画面，音效，动画(战场动画二代丰富了很多)等方面更加出色，NWC 公司没有让玩家失望。

由于一代过于原始，在这里我们主要介绍影响最大的二代以及当前最为流行的三代。由于内容众多，我们将分两章来介绍，在这两章的对比中，玩家将很清晰的看到两者的传承关系和相异之处。

下面就游戏中处于十分重要地位的种族区别、各种魔法、英雄技能、城堡建筑物、兵种及其特点、终极宝物、特殊建筑物和物品等作一定的说明。同时结合笔者玩该游戏的心得，介绍一些实战经验。

7.2　内容详解

7.2.1　六大种族

《英雄无敌Ⅱ》中，共有六个种族，分别是男巫(warlock)、女巫(sorceress)、精灵(wizard)、骑士(knight)、野人(barbarian)、亡灵(necroman)。各族开始英雄的技能有许多的区别，而且在升级的时候，获得的特殊技能和各种能力值的增加的几率是不同的。下面列出的数据分别是各种族英雄初始的能力值，特殊技能，升级时所获得的能力值为攻击、防御、魔法、知识的概率(2～9 表示英雄等级是 2～9 级时，10+表示等级 10 级或更高时)。

男巫族：攻击 0，防御 0，魔法 3，知识 2，基础智慧力和高级侦察术，魔法宝典中有诅咒魔法。男巫 2～9：10% 10% 50% 30% 男巫 10+：20% 20% 30% 30%。

女巫族：攻击 0，防御 0，魔法 2，知识 3，基础智慧力和高级领航术，魔法宝典中有祝福魔法。女巫 2～9：10% 10% 30% 50% 女巫 10+：20% 20% 30% 30%。

精灵族：攻击 0，防御 1，魔法 2，知识 2，高级智慧力，魔法宝典中有石头皮肤魔法。精灵 2～9：10% 10% 40% 40%，精灵 10+：20% 20% 30% 30%。

骑士族：攻击 2，防御 2，魔法 1，知识 1，基础弹道学和基础领导术，没有魔法宝典。骑士 2～9：35% 45% 10% 10%，骑士 10+：25% 25% 25% 25%。

野人族：攻击 3，防御 1，魔法 1，知识 1，高级探路术，没有魔法宝典。野人 2～9：55% 35% 5% 5%，野人 10+：30% 30% 20% 20%。

亡灵巫师族：攻击 1，防御 0，魔法 2，知识 2，基础智慧力和基础招魂术，魔法宝典中有加速魔法。亡灵巫师 2～9：15% 15% 35% 35%，亡灵巫师 10+：25% 25% 25% 25%。

7.2.2　魔法简介

《英雄无敌Ⅱ》中的魔法是十分重要的内容，由于还要详细介绍《英雄无敌Ⅲ》中魔法体系，在这里只是介绍一些攻击性的魔法：

(1) Magic Arrow(魔箭术)：消耗 3 点魔法，可攻击一支部队，效果是英雄的魔法力 X10。

(2) Cold Ray(冷环术)：消耗 6 点魔法，可攻击一支部队，效果是英雄的魔法力 X20。

(3) Death Ripple(死亡波纹)：消耗 6 点魔法，可攻击所有非鬼族部队，效果是英雄的魔法力 X5。

(4) Death Wave(死亡巨浪)：消耗 10 点魔法，可以攻击所有非鬼族部队。

(5) Lighting(闪电术)：消耗 7 点魔法，可以攻击一支部队，效果是英雄的魔法力 X25。

(6) Chain Lighting(连环闪电)：消耗 15 点魔法，可以攻击四支部队(有时包括己方部队)，效果是施法处英雄的魔法力 X40、最近 X20、次近 X10、再次处 X5。

(7) Fireball(火球术)：消耗 9 点魔法，可以攻击施法中心以及周围 6 格内的部队(包括己方的部队)，效果是英雄的魔法力 X10。

(8) Fireblast(火爆术)：消耗 15 点魔法，可以攻击施法及其周围六格以及更外一圈的 12 格内部队，效果是英雄的魔法力 X10。

(9) Meteor Shouter(落石术)：消耗 15 点魔法，可以攻击施法中心及周围六格内的部队，效果是英雄的魔法力 X25。

(10) Elemental Storm (元素风暴)：消耗 15 点魔法，可以攻击全体部队，效果是英雄的魔法力

X25。

(11) Armageddon(末日法术):消耗 20 点魔法,可以攻击全体部队,效果是英雄的魔法力 X50。

应该指出的是,魔法力的伤害效果和英雄的攻防能力是没有关系的。

7.2.3 英雄技能

(1) 最有用的技能包括:

Leadership(领导力):战争最后是需要军队来说话决定的,所以增加士气的此项技能很重要,特别是在战役早期部队种族比较混杂时。

Luck(幸运):战场上常有好运无疑是令人愉快的事。

Wisdom(智慧):似乎是最为重要的技能,智慧不高就无法学会高级魔法,而高级魔法在战场上会起到决定性的作用,但在游戏早期资源短缺,无法把魔法塔修得很高,所以在战役早期智慧可不必学得太高。

Logistics(后勤):三级分别提高英雄的移动力10%、20%和 30%,移动力高了,打敌人能追得上,躲敌人能跑的开,自然很爽了。

Estates(房地产):可为我方每天增加收入(从房地产中收取少量税金),三级分别每轮加 100/250/500 金,鉴于金是游戏进程中普遍短缺的资源,尽管加钱不多,此项技能也是有用的,尤其是在所选难度大的情况下,它也是非主力英雄的最好的必修技能。

(2) 视情况而定是否有用的技能:

Path Finding(探路):要看这关地形如何,如果尽是沼泽、沙漠、火山、雪地的话,那么此项增加英雄在特殊区域移动力的技能无疑极为重要。

Mysticism(神秘学):因为有井很多的关并不多,又没有其他很好的途径可以恢复法力,尽管每天只能恢复 2/3/4 点法力点数,也聊胜于无了。

Archery(箭术):有些种族的远程射击部队占了很大比例,例如:女巫族的大德鲁依和大精灵是战斗的重要/主要力量,精灵族的首席法师和泰坦都是射击一族,对这样的种族的英雄,箭术好坏决定了射击部队能否增加对敌伤害(三级分别 10%、30%、50%),无疑具有举足轻重的地位。

Ballistics(发射学):对于人类种族来说,因为缺乏飞行部队和强力射击部队,而且各兵种命又不长,攻城会成为一场悲剧,所以具有发射学技能尽快击毁城堡实为重要。

Eagle Eye(鹰眼):使我方英雄有可能在战斗中学到敌方施加在我方英雄身上的法术。在游戏早期无力建魔塔的情况下,学到如闪电术这样的法术将使我方实力倍增,甚至改变双方实力对比,但一切都是随机的,要看运气好坏。游戏后期魔法塔普遍建成时此项技能变得无用。

Necromancy(召魂):可将战斗中被杀死的敌我生物作为骷髅兵召回,所以只对率领鬼族部队的英雄有用,其他种族的部队混一群骷髅会极大地降低士气,而且骷髅属于攻强守弱且速度平均的兵种,庞大的一群骷髅可能会在瞬间被几只黑龙报销。

(3) 最没有用的技能:

Scouting(侦察):增加英雄的视野范围,鉴于我们玩家普遍掌握了 S/L(档案存取)神功和 8675309 显示全部地图的秘技,此项技能被归入无用类。

Navigation(航海术):增加海上移动力。因为几乎没有需要在海上增加移动力的机会,此项技能被归入基本无用(当然在一些特殊的地图里面还是有用的)。

Diplomacy(外交):使野外中立部队加入我军的可能性及数目增加,但是代价实在太高了,数个农民要求加入你,代价可能是是 3000 金,这简直就是在勒索。怪物们的价码普遍太离谱了,可以气得你火冒三丈,而且游戏早期,玩家普遍资金紧张,游戏后期,因能招募的部队一般为中低档种族,其战斗力又不能满足玩家的需要,这项技能被归于完全无用。

7.2.4 城堡建设

当你拥有了城堡后,便可以通过建筑对它进行各种建设。每一回合你只能在城堡中建起或升级一种建筑。要进行建设,首先单击城堡,显示城堡屏幕。屏幕左边排列着可以建设的所有建筑。根据建筑名称的背景颜色不同,可以区别:绿色说明此建筑可以在这一回合建设;红色说明此建筑无法在这一回合建设;棕色说明此建筑已建设完毕。如果建筑右下角有个红色“X”标记,表示要建设此建筑必须满足前提条件;或是此建筑无法在这一回合建设。红色的杠和金币组成的标记说明你没有足够的资源来建设此建筑。黄色的折钩标记说明此建筑已在城中建设好了。每个城堡中都可以建起下列建筑:

六个种族的兵营:这些兵营中可以生产出供给英雄军队的后备军。每星期的第一天都会有新兵候选。

升级兵营:城堡中的部分兵营是可以升级的,升级兵营后,原先还未雇佣的留在初级兵营中的兵会

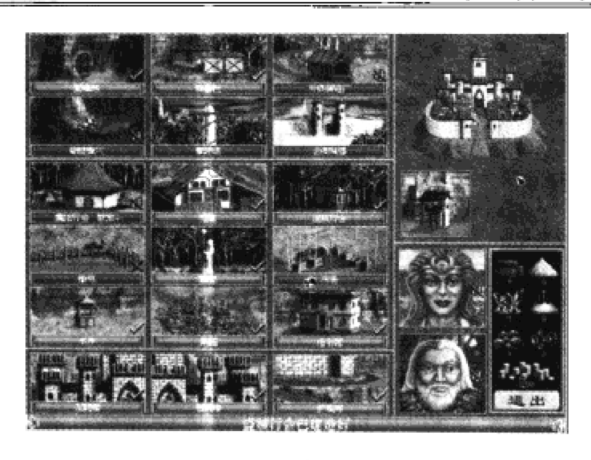


图 2.9　需要建设的精灵城

自动变成升级兵种，而已被雇佣的却不会自动升级，必须使其进城，进入兵种屏幕，单击升级按钮完成升级。升级兵种比起初级兵种来说，前者的雇佣金高两倍于后者。

魔法行会：建设魔法行会，可以使没有魔法宝典的英雄(骑士族和野人族英雄)花 500 金币购买一部宝典，记录征途中获得的魔法。魔法行会可以加盖四次，直到建完五层楼为止。英雄进入城中，自动学会该城内可以学习的所有魔法(没有智慧术不可学习四、五级魔法)，如果在城内开始新回合，可以恢复所有魔法点数。

酒馆：酒馆给予守城的驻军以极大的鼓舞，当敌人来犯，可以提高他们防御时的士气。另外，酒馆也是闲话和谣言的散布之地。每个星期，这里都会有些新的消息。有时，是非常有价值的。在亡灵巫师族城堡中没有酒馆，因为这些鬼怪是不会感到口渴的。

间谍行会：建立间谍行会使你可以依靠间谍获得敌方的英雄和城镇防御等情报。间谍行会越完整，获得的情报就越多(五个行会可以使你得到所有对手的信息)。

船坞：如果城镇入口处临近河流的话，那么你就可以修建船坞。修建费用是十段木材和一千金币。

雕像：塑立雕像后，每天可为城镇增加 250 金币的收入。

市场：建立市场后，你就可以使资源流通起来。建造的市场越多，交换比就越合理。当你控制了九个市场后，可以使市值稳定。

水井：水井可以使城镇中的所有兵营多产两个单位的兵力。单击水井，显示城镇兵营中每周可以生产的兵力，以及现在可以雇佣的兵力数。

游牧人群建筑：每个城镇都有特定的游牧部落建筑。这些人群的战斗力是最弱的，每个星期会增加八个单位(半人马、妖精、侏儒、农民、妖怪和骷髅)。

特殊建筑：每个城镇都可以建设特殊或标志性建筑。骑士族在城墙上可以修建碉堡(当敌人炮轰时，加固城墙)。野人族可以设立竞技场(增加作战部队的士气)。女巫族是唤来彩虹悬在城镇上空(为防御士兵带来好运)。男巫族是建造城堡主塔(使城镇增加 500 金币的收入)。亡灵巫师族将风暴招至城堡上空(使防御时的魔法点数增加 2)。精灵族可以建立图书馆以协助他们的研究(使得魔法行会每一层都增加一项额外的魔法)。

左右塔楼：左右塔楼提供主炮楼的额外火力。

护城河：护城河可以阻挡地面部队的前进，而且使这些部队过河时行动缓慢。

城堡图片：城堡右上角有一幅城堡的图片，显示了城堡中已建成的防御设施(左右塔楼和或护城河)。

守城队长：城堡图片下面是守城队长，你可以雇佣队长协助你守护城堡。守城队长有魔法宝典，其中记录了城中魔法行会里的所有魔法。队长只会对所守的城堡尽忠，而不会投靠其他君主，一旦城池失守，队长也转而效忠易主的城堡。

候补英雄：守城队长下面是属于不同种族的两个候补英雄，每个英雄的雇佣金为 2500 金币。按住鼠标右键可以查看候补英雄的详细资料。如果城中已有英雄驻扎，你就无法再雇佣新的英雄了(你必须先使此英雄离城)。

资源统计：屏幕右下角是你所有资源的统计。

7.2.5　兵种及其特点

由于《英雄无敌》系列里面涉及的兵种极多，一一介绍是比较麻烦的也没有必要，所以在这里只是结合兵种的速度和攻击力，简单按速度对所有的兵种分类，同时另外介绍一下各个种族的终极兵种。

首先，按速度从高到低的顺序给所有的兵种分类：

① 超快(Ultra Fast)的部队：(女巫)凤凰 Phoenix，(骑士)斗士 Champions；非飞行部队移动力 7 格；

② 非常快(Very Fast)的部队：(精灵)首席法师 Archmage，泰坦 Titan，野猪 Boar，(亡灵)强力丧尸 P. Liches，(骑士)十字军战士 Crusader，(野人)狼 Wolves，(女巫)大精灵 Grand Elves，大德鲁依 Grea-

terDruids,(男巫)石像鬼 Gargoyles,牛头人王 Minotaurs King,黑龙 Black Dragon;非飞行部队移动力6格;

③ 快(Fast)的部队:(精灵)法师 Mage,(亡灵)皇家木乃伊 Royal 1Mummies,丧尸 Liches,(骑士)高级枪兵 Veteran Pikemen,高级剑士 Master Swordsmen,骑士 Cavalries,游侠 Paladins,(野人)战争巨魔 War Troll,独眼巨人 Cyclopes,(女巫)德鲁依 Druids,独角兽 Unicorn,(男巫)红龙 Red Dragon;非飞行部队的移动力是5格;

④ 平均(Average)的部队:(精灵)大鹏 Roc,巨人 Giant,(亡灵)骷髅兵 Skeletons,变异僵尸 Mut Zombies,木乃伊 Mummies,吸血鬼 Vampire,骨龙 Bone Dragons,(骑士)射手 Rangers,枪兵 Pikemen,剑士 Swordsmen,(野人)恶鬼 Goblins,食人巨魔 Ogre Lords,巨魔 Troll,(女巫)妖精 Sprites,战斗矮人 Battle Dwarves,精灵 Elves,(男巫)半人马 Centaur,狮鹫兽 Griffins,牛头人 Minotaurs,绿龙 Green Dragon;非飞行部队的移动力是4格;

⑤ 慢(Slow)的部队:(精灵)钢机器人 Steel Golem,(野人)海怪头目 Orc Chiefs;非飞行部队的移动力是3格;

⑥ 非常慢(Very Slow)的部队:(精灵)侏儒 Halfling,铁机器人 Iron Golem,(亡灵)僵尸 Zombies,(骑士)农民 Peasants,弓箭手 Archers,(野人)海怪 Orc,(女巫)矮人 Dwarves(男巫)六头蛇 Hydras;非飞行部队的移动力是2格。

另外在使用魔法后的战斗中还会 出现几个速度等级:Instant(瞬间的,9格)、Blazing(闪电式的,8格)、Ultra slow(极慢,1格)。

再介绍六个种族的终极兵种:

① 黑龙(Black Dragon):在战场上,男巫族强大的黑龙像征着死亡。它的攻/防为14/14,伤害力为25-50,生命力为300,速度是非常快(Very Fast),并且是唯一对魔法有完全的免疫力的兵种。黑龙的对敌伤害/攻击力排行第一,且在敌部队相邻格时可以同时攻击敌两支部队(如果隔着弱敌打强敌,只有弱敌可反击……),又是飞行部队,完全不受地形的影响,是最好用的兵种。

② 泰坦(Titan):精灵族最强大的泰坦巨人,也是不可多得的好兵力,攻/防为15/ 15,伤害力为20~30,生命力也是300,速度也是非常快(Very Fast)。而且是远程扔闪电攻敌,远方的敌人不可能给予反击,攻敌不受地形的限制。但拥有泰坦比拥有黑龙更难,需要的资源更难取得,这是泰坦比不上黑龙的一个因素,另外,泰坦也受魔法影响,会被各种攻击魔法所消耗,当然对己方有利的魔法也可以用了。

③ 凤凰(Phoenix):女巫族的号称“不死鸟”,“永生”的凤凰攻/防为12/10,对敌伤害为20~40,生命力只有100,但是在所有兵种中,它的速度最快(只有骑士族的斗士 Champions 可以与之比肩),又可以飞行,拥有凤凰的英雄在对战中一般可先发制人,另外凤凰也可以同时攻击敌两只部队。在建造凤凰所需的红塔 Red Tower 时,是一步到位的,不用再升级,相应所需的资源也少些,建设速度会比黑龙塔要快。凤凰受魔法影响,合理利用会成为十分恐怖的力量。

④ 骨龙(Bone Dragons):作为亡灵族的终极兵种,骨龙虽也是“龙”,却没有什么霸气,它攻/防为11/9,伤害力为25~45,命长150,最大的缺点是速度太慢,只有平均(Average),是顶级兵种中最慢的,被敌人“痛击”后才轮到它出手,又怕好多的魔法,真是难担重任。不过骨龙比较便宜,只要1500金,不需要其他特定资源,若骨龙加“死亡巨浪”(Death Wave)法术还是有一定威力的。

⑤ 十字军战士(Crusader):身披黄金铠,手持巨剑,是“骑士”们的骄傲。它的攻/防为11/12,伤害力为10~20,但是生命力太短(为65),所以战斗中总会有些损失。它的优势在于两次攻击,无论是砍敌人还是反击都是两次,大占便宜。因为是地面行走,虽然速度为 Very Fast,但在攻城时没砸开城墙前只能待在城墙下挨射,战场上也不能一步走到敌人身边攻敌,价值大打折扣。不过骑士的城堡较容易建设,所以得到它相对容易,且在“高级大教堂”(Upg. Cathedral)建成后,招募它每单位只需1000金,不需要任何额外资源,是最廉价的兵种(性能/价格比最高)。

⑤ 独眼巨人(Cyclopes):它是野人们的领袖,攻/防为12/9,伤害力为12~24,命长80。它的攻击有时会使敌人被“麻痹”而无法行动(随机出现),但薄弱的防御是最大的弱点,即使与十字军战士对抗也不占什么优势。独眼巨人招募时需要额外资源:水晶和750金,又是地面行走部队,速度仅为 Fast,在对抗中往往处于劣势。

7.2.6 终极宝物

终极宝物拥有惊人的效力,必须通过“拼寻宝图

——挖掘"才能得到。在英雄探险的过程之中，拜访方塔 obelisk，会得到部分探险图，根据上面的线索可以确定挖掘终极宝物的地点。所有的终极宝物如下所示：

终极王冠（Ultimate Crown）：所有参数各加4点。

终极法杖（Ultimate Wand）：加12点魔法威力 Spell Power。

终极之书（Ultimate Book）：加12点知识 Knowledge。

终极之剑（Ultimate Sword）：加12点攻击技巧 Attack Skill。

终极之袍（Ultimate Cloak）：加12点防御技巧 Defense Skill。

终极魔杖（Ultimate Staff）：魔法力 Spell Power 和知识 Knowledge 各加6点。

金鹅（Golden Goose）：每回合加10000金！



图2.10 终极宝物金鹅（Golden Goose）

7.2.7 地图说明

地图按大小分为 S、M、L、XL，即小、中、大、超大四档。地图本身有不同的难度：Normal 地图难度为一般，Hard 难度 + 20% Rating，Expert 难度 + 60% Rating。在选定关后可以自行设定游戏难度、代表己方的颜色、己方城堡和部分敌方城堡类型和位置等。如果选 impossible（不可能）难度，加上地图难度，可能会达到160%至220%的 rating，这对魔法门老手而言具有极大的挑战性。与一般人的想法相反，如果选 impossible 难度，地图越小越难完成，所需时间也可能会较长，因为回旋的余地很小，敌人几步就可以打到你的城下，而且资源的争夺也异常激烈，玩家建立优势会比较困难。如果游戏剧情设定玩家所在的主城不能丢失就更难完成，必须把己方最强的部队驻留在主城周围防守，此外，主角不能阵亡/撤退也会大大加大难度。最难的关要数 S 型的"Pandemonium"和 M 型的"Pyramid"。

每次玩家开始新游戏时都是随机生成新地图的，随机生成项目包括：城堡类型（也可自定义），地图上分布的怪物，地上的宝物，宝箱内的钱数/物品等。对那些比较难的地图，玩家可以利用多次 New Game 的办法争取理想的资源分布、初级魔法、初始英雄或急需资源处把守的怪物较弱（当然这会比较"累"）。另外各个地图生成时也有一些固定项目，包括：城堡位置、基本地形地貌、初始资本（多少与选关难度有关，如果选 impossible 难度，所有资源初始值均为0!）。

有些地图制作得十分漂亮，无论是从消灭敌人还是从欣赏精美的图形的角度来看都是不错的，如下图2.11这幅"龙族战争"的地图，是不是名副其实啊。



图2.11 龙族战争的地图

7.2.8 秘技指导

《魔法门之英雄无敌Ⅱ》中的秘技并不多，但是无论是对初级玩家还是魔法老手都比较有用。秘技都是一些数字组合，只要在键盘上直接输入，就有意想不到的功效，现介绍如下：

① 强迫胜利：911 如果你被狡猾的、强大的、可恶的敌人折磨得筋疲力尽，不妨用它来解解气……

② 自愿失败：1313 如果你喜欢的话，就这样失败也好……

③ 显示地图：8675309 假如你清楚地形的话，少走了冤枉路，胜利的号角自然吹得早些了，是吗？其实老玩家常常利用8675309和 S&L 大法了解地形，这样电脑就不会把你当成 cheater 了。

④ 获取黑龙：32167 选中的当前英雄将获得5头黑龙。如果你是并不想为魔法门花太多的时间初级玩家，就让电脑在第一天就试试一大批黑龙的威

力吧……

使用秘技后，如果获得胜利，玩家的排名里会加上 cheater 的 title，所以还是不要随便用的好。

7.2.9 士气和运气

士气和运气也是十分重要的，所以也要随时应注意部队的士气（Morale）和运气（Luck）。

士气决定了攻击次数加倍的机会。部队种族越混杂、越多，士气越低，士气太低时可能会不出手。士气从低到高分为数档：Treason（叛徒式的）、Awful（极糟糕的）、Poor（可怜的）、Normal（一般的）、Good（高涨的）、Great（很高涨的）、Blood（嗜血的）。一般情况下，对于六个种族（男巫族、精灵族、野人族、骑士族、亡灵族、女巫族）而言，纯粹一个种族时，士气为 Good；混合有两个种族，士气为 Normal；混合有三个种族，士气为 Poor；混有四种族，士气为 Awful；混有五种族（不可能更多了，因为最多五支部队）时，士气为 Treason。英雄的领导技能（Leadership）为基本级（Basic）时，士气提高一档；为 Normal 级时，提高两档；为 Expert 级时，提高三档。在战场上用"幸运之翼降雨"的形象代表士气。

运气决定了攻击效果加倍的机会，主要是根据携带幸运物品的多少，分为数档：Normal（一般）、Good（好运）、Great（极好运）、Irish（特好运的）。应注意的是相同的幸运物品不会累加效果，如：带有两个兔子脚时与带着一个兔子脚时运气档次相同。英雄幸运技能（Luck）的三级分别提高运气一至三档。在战场上用"彩虹降临"的形象代表幸运降临。

在游戏中，英雄访问了一些特殊的地方可以改变士气和运气，所以如果可能的话，还是尽量去这些地方。

7.2.10 移动力与速度

玩家英雄的移动力和战斗时部队出手的先后顺序是玩家非常关心的问题，也是整个战争里面最重要的问题之一了。

英雄的行动力和三个因素有关：英雄是否会后勤术（Logistics）以及其等级、英雄所带部队里面速度最慢的部队速度、英雄所带宝物是否影响行动力。所以，为了英雄获得较高的行动力，一定要会后勤术，并且不要带速度太慢的部队赶路，而那些增加移动力的宝物，务必尽力抢到手。

兵种的移动力在前面已经介绍了，这里要说明的是各个种族在速度方面的对比情况。综合来说，就速度比较占优的是女巫族、精灵族、男巫族；而骑士族的斗士（高级骑兵）的速度虽然很快，但是不会飞行，可归于中等；另外的野人族、亡灵族都没有比较好的快速部队。当然，这是指各个种族都能发展到最高的情况，如果在早期，用低级兵种作为主战部队，速度占优的情况要作一些变化：速度最占优的是男巫族，以石像鬼 Gargoyles 的特快速度、半人马 Centaur 的平均速度，应该是最有利的。所以老玩家中有许多人偏爱男巫，与这不无关系。女巫族的精灵 Elves 很容易造出来并且升级，也可为早期英雄增加胜利的筹码。另外说明一下：我个人比较偏爱的是亡灵巫师的加速术，如果选亡灵族，其实早期也可以获得优势的。精灵族的野猪很快，但是并非主战部队，少不了速度极慢的侏儒 Halfling，所以比上面的又次之了，但是如果宝石足够的话，我可要用精灵族了。野人族和骑士族在早期速度、魔法均不占优，只是攻击防御强而已了。

7.3 单场战斗介绍

战斗中，合理分配兵力、利用地形、配合战术，往往能以弱敌强、出奇制胜。一个好的魔法门玩家要学会根据对手情况调整自己部队的阵形（开放式或紧缩式）、各部队的位置、数量分配，还要考虑魔法使用的时机等，下面以笔者曾经经历的一个小的战斗，具体分析这些问题。

战斗背景介绍：该战斗是我在以最高难度玩地图"天地间"时遇到的，对手是 6 个游侠 Paladins（低级的十字军战士 Crusader ）的野生兵，而我方兵力为 5 个法师 Mage 、58 个侏儒 Halfling 、10 头野猪 Boar。我的英雄等级 1 级，魔法力为 2，但是幸好会 Slow 减速法术。战斗的目的是为了得到这些游侠们的保护和行动力的靴子。

战斗的难度是游侠的速度和我方法师的速度相等，第二回合他先出手，我方可能会损失惨重。而我方这些兵力还要用来攻占兵力三倍于我方的两家城池，损失太大就等于自杀了。

战斗过程介绍：加上取档，我打了两次。

第一次战斗，我的部队只分了三队，战斗中发现法师们一次打不死一个游侠而侏儒们刚好消灭一个，野猪则不敢和游侠过招。战场的障碍物使敌方部队和我方一队间只有一个路口。最后以一个法师、35 个侏儒、6 头野猪的代价获得了胜利（见图 2.12）。

第二次战斗，我根据上次战斗的情况，把法师、



图 2.12　第一次战斗结果

侏儒作为一二队，将野猪分出了两头(按住 shift 键，拖动兵力进入空的带兵位置，就可以分兵了)作四五队，做抵抗游侠们第二回合攻击的牺牲品(见图 2.13)。

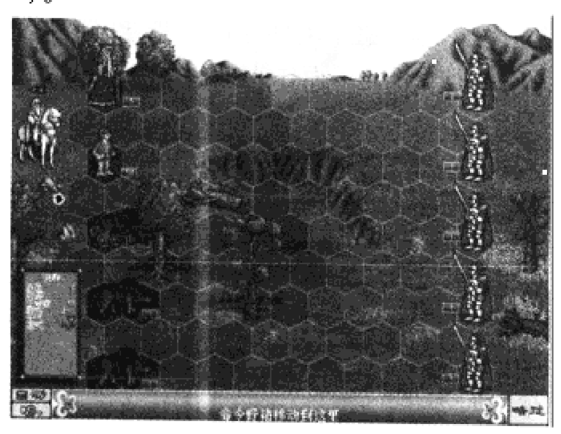


图 2.13　战场形势(含站位安排)

第一回合，我方先对数量为 2 的那队游侠使用减速魔法；法师攻击敌一队；8 头野猪上移，另外两头野猪也依次上移，挡住侏儒；侏儒攻击敌二队致死。

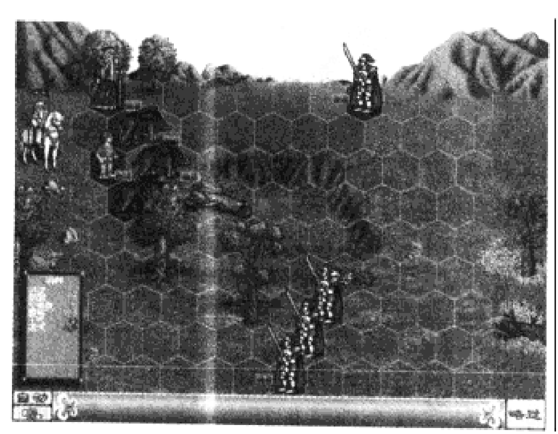


图 2.14　第一回合结束

第二回合，我四、五队后移到敌三四队，刚好无法攻击，三队不动；我方的法师继续攻击敌一队，侏儒干掉了敌四队。其结果见图 2.15。

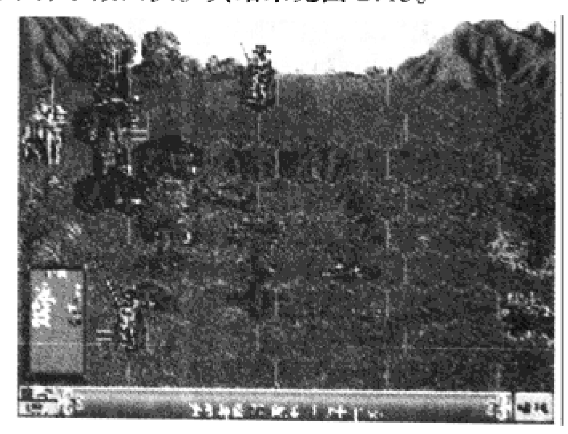


图 2.15　第二回合结束

第三回合，敌一队攻击法师，被还击消灭，法师刚好还剩余五点生命；敌三、五队消灭了我方的四、五两队。至此，敌最后的两个游侠和我的侏儒已经不远了，不过我方的侏儒出手干掉了敌五队，法师使得敌三队身负重伤，也只剩下小半条命了。为了节约魔法点数，我没有再使用减速法术，其结果见图 2.16。

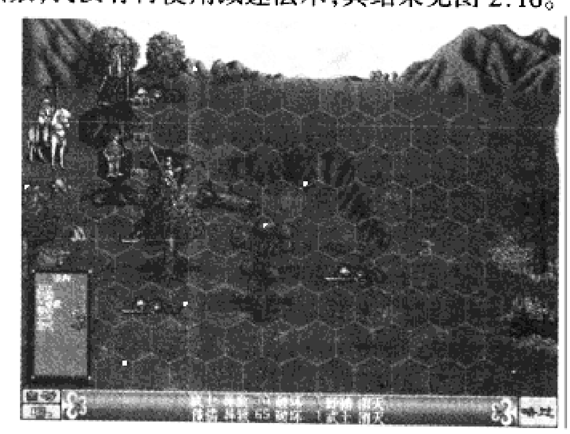


图 2.16　第三回合结束

第四回合，我的三队即剩下的 8 头野猪轻松地干掉了剩下的游侠，战斗完成了。全部损失为 2 头野猪，见图 2.17。

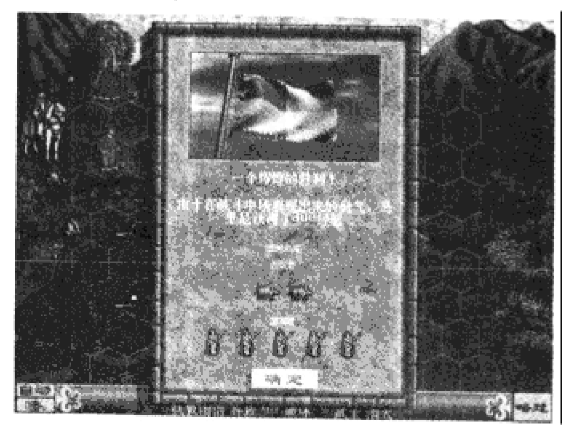


图 2.17　战斗结果

从上面的介绍来看，战斗中要考虑的因素有部队速度、英雄魔法力、魔法种类、战场地形、部队战斗中所处的位置、出手时机、剩余生命力等。和敌人的英雄战斗时，还要考虑敌人英雄可能会使用的魔法，这时更加要考虑使用魔法的时机了。另外，有时为了获得敌英雄所携带的宝物，为了防止敌人逃跑，也得多在魔法方面考虑。

7.4 特殊建筑、物品一览

① 加幸运的地方：寺庙 temple 、雕像 Idol、喷泉 Fountain、仙环 Faerie Ring、绿洲 Oasis(还加当天行动力)、水洞 Watering hole(加当天行动力)、美人鱼 Mermaid、浮标 buoy。

② 加英雄能力的地方：雇佣兵营 Mercenary Camp(攻击力加 1)、堡垒 Fort(防御加 1)、女巫医茅屋 Witch doctor's hut(加知识 1)、立石 Standing stones(加魔法 1)、竞技场 Arena(选择攻/防加 2)、行宫 Xanadu(四项能力各加 2)、凉亭 Gazebo(加 1000 点经验)、知识之树 Tree of knowledge(等级加 1)、水井 magic well(魔法补满)、流动喷泉 Artesian spring(魔法翻倍)、神龛 Shrine(有多种，可学一魔法)、女巫茅屋 Witch hut(学一特殊技能)、海妖 Sirens(失去士兵换取经验值)。

③ 雇佣、升级兵的地方：侏儒洞 Halfing Hole、妖怪茅屋 Goblin hut 、树城 Tree house、矮人茅屋 Dwarf collage、沙漠帐篷 Desert tent、龙宫 Wagon camp(招流氓)、了望塔 Watch tower(招海怪)、箭手房屋 Archer's house、古油灯 Ancient lamp(招神怪后，灯消失)、废墟 ruin(招美杜沙)、农民茅屋 Peasant hut、坑道 excavation 、元素召唤祭坛 Summoning Altar(多种)、土冢 Barrow mounds(招幽灵)、桥梁 Troll bridge 、洞穴 Cave、山间堡垒 Hill Fort(升级矮人、海怪、食人魔)、自由人锻造厂 Freeman's foundry(升级铁机器人)、马厩 Stables(升级骑士 Cavalries，可以加本星期的移动力)。

④ 可搜寻的地方：风车 Windmill 、水车 Water wheel、魔法花园 Magic garden、大篷车 Wagon、披屋 Lean- to(可能有少量资源)、骸骨 Skeleton、沉船 Ship wreck(由幽灵守卫)、弃船 Derelict ship(由骷髅守卫)、墓地 graveyard(由高级僵尸守卫)、鬼洞 Daemon cave(由元素守卫)、废弃的金矿 Abandoned mine(一般由幽灵守卫)、死城 City of the dead(由亡灵族混合部队守卫，攻击胜利后可以获得少量丧尸 Liches)、龙城 Dragon city(攻击胜利后，每周可以雇佣两条红龙)、金字塔 Pyramid(攻击胜利后有奖励，一般是顶级魔法)、斯芬克斯 Sphinx(解迷成功有奖励，否则英雄会被吃掉!!)。

⑤ 其他的：路标 sign、交易所 Trading post 、观察塔 Observation tower 、神坛 Oracle(看势力)、炼金房 Alchemist lab(水银矿)、各种矿 Mine 、锯木场 Sawmill、麦哲伦地图 Magallan's maps、石门 Stone lithe、旋涡 Whirlpool、灯塔 Lighthouse 、炼金塔 Alchemist's tower(消除厄运类法宝)、旅行者帐篷 Traveler's tent、栅门 Random town。

注：以上的中、英文的对应是通过英文版、中文版的 Heroes Ⅱ 对应得出的。

7.5 战役介绍

《魔法门英雄无敌Ⅱ》的战役是魔法门里的核心内容，分罗兰德(Roland)战役和阿基巴德(Archibald)战役。下面作些简单介绍。

7.5.1 罗兰德战役

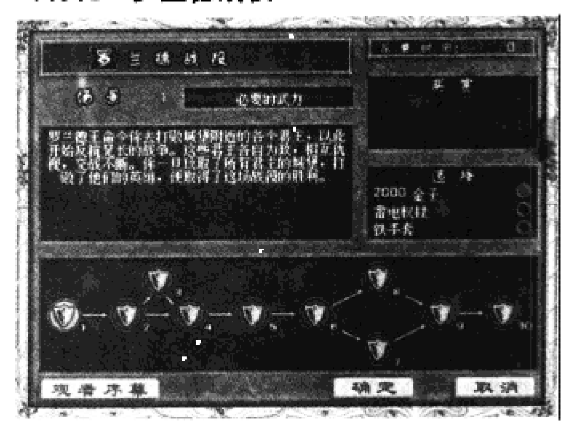


图 2.18 罗兰德战役的进程

第一关 必要的武力

奖赏：无；选择：2000 金子、雷电权杖、铁手套。

本关说明：本关是要以罗兰德的名义占领附近的城堡，开始罗兰德反抗兄长的战斗。开始玩家有一精灵族城堡和英雄马里尼(1 级)，敌人在北方，有两个亡灵族城堡和一个野人城。

第二关 疆土扩张

奖赏：无；选择：精灵族、女巫族、骑士族。

本关说明：当地的君主拒绝效忠罗兰德，必须消灭他们，统一这个地区！开始玩家有一个城堡(不能失守!)，在地图中央，敌人是三家，分别是骑士族、女巫族、精灵族，分布在你的周围。

第三关 拯救矮人部落

奖赏:无;选择:精灵族、女巫族、骑士族。

本关说明:玩家的任务是保护部落,抵御阿基巴德的进攻。当你攻占了所有的敌人城堡,你就获得了胜利,但是你也不能同时失守所有的矮人城镇。开始你有一个城堡,五个矮人城镇,分布在地图的周边上,你有 3 个英雄。敌人有一个男巫城堡,三个矮人城镇,在地图右上角。应该注意的是,和你很近的左中有几个矮人茅屋,可招不菲的兵力,不远还有升级矮人的山间堡垒。

本关可以跳关,完成它在第四关可以得到"矮人部落联盟"的奖励。

第四关 争夺矿山

奖赏:矮人部落联盟(完成第三关);选择:精灵族、女巫族、骑士族。

本关说明:与敌人的四个联盟力量正面交锋的时刻来临了,攻占所有的敌人城堡吧!开始你有一个城堡在地图的左中部,敌人从上到下是精灵族、男巫族、亡灵族、骑士族,在地图右部。地图上还分布着两个男巫、一个亡灵、一个精灵族。

第五关 转折点(不反叛)

奖赏:矮人部落联盟;选择:精灵族、女巫族、骑士族。

本关说明:敌人组成了联盟来对付你,你的任务是带领你的部队占领这个山谷里面的所有四个城堡。敌人是男巫族、野人族、亡灵族,他们随时会对你进行攻击。由于地图较小,必须好好利用矮人部落联盟。本关也可以选择背叛道路,这个在下面说明:

第六关 背叛(反叛罗兰德)

奖赏:矮人部落联盟;选择:亡灵巫师族、男巫族、野人族。

本关说明:敌人的倒戈使得敌人十分的弱小,战斗将在几天内结束。开始敌人只有一个城,而你有三个城堡,另外你的主城和敌人之间没有任何障碍,应该孤军深入,直捣黄龙……以后的战役和阿基巴德战役的相同,请参考阿基巴德战役。

第七关 攻守同盟

奖赏:矮人部落联盟;选择:镜像、召唤土元素、复活。

本关说明:诺拉斯通的女巫行会寻求罗兰德国王的帮助,抵御阿基巴德联军的进犯,你的任务是依靠女巫族的力量,攻下敌人的所有城堡。开始你拥有一个女巫城堡(诺拉斯通,不可失守)和一个城镇,已经 4 级的哈尔顿君王,一个女巫英雄。敌人是骑士、亡灵、野人族联盟,地图上还有中立的两个精灵、一个男巫城镇。由于哈尔顿君王是骑士,可以先设法攻下骑士城,再合力干掉亡灵,至于海上的野人,只要出兵快,是不会造成太大的威胁的。

第八关 铁手套

奖赏:矮人部落联盟、女巫行会;选择:黑珍珠、龙剑、护胸甲。

本关说明:你必须在八周内集结一支部队,征服处于河流对岸的城镇湖畔。你自己的城镇是无法升级(也没有必要),而你的英雄开始没有任何魔法。在地图上还有大量的中立城镇,除了河口的男巫城镇(造船坞),都不能升级,但是城镇里面有招兵建筑,还有魔法塔。敌人英雄指数是 4/6/1/2,带有数十头龙,实力不可小视。你最后所带的部队将投入到后面的战役。

第九关 皇冠(与第七关并列)

奖赏:矮人部落联盟、女巫行会;选择:精灵族、女巫族、骑士族。

本关说明:你要抢在阿基巴德的英雄前,挖到终极皇冠,罗兰德在以后的战役里需要它。敌我双方分别在地图的上下两个方向,你的城里有已经 5 级的伊俐莎修女可供雇佣(故建议选择女巫)。地图上有四个中立城镇、左三右一,皇冠可能就在右边的某个城镇附近。这一关要好好利用一下矮人们。

第十关 考拉贡的顽抗(选过第七关)

奖赏:矮人部落联盟、女巫行会、储备武力;选择:20 水晶、20 宝石、20 水银。

本关说明:三队敌方的联军挡住了你的道路,其中就有考拉贡,你必须解决他们。罗兰德就在西北方的一个城堡里,如果他落入了敌人的手里,你也就失败了,还好,他也不是吃素的啊。开始你有一个骑士城堡、一个女巫城镇、一个精灵城镇、三个英雄。敌人是男巫、野人、亡灵,考拉贡一开始就带了高级骑兵和绿龙。地图中间还有两个中立的城镇。去罗兰德那儿需要通过中间的石门,你也可以对罗兰德进行攻击,但是成功的话,你也就失去了整个战役。

第十一关 最后的审判

奖赏:矮人部落联盟、女巫行会、储备武力;选择:税权、魔鬼面具、厄运徽章。

本关说明:这是最后的大决战了。逮住了阿基巴德,战争就划上了完美的句号。这一关你开始控制了三个城堡,敌人共有三家,每家都是一个城堡加 2 个城镇,十分麻烦。衔接地带中间还有三个中立

城镇，阿基巴德龟缩在地图最上面的一个男巫城里面，由于他还控制了大量的资源，所以对付他是十分棘手的问题，而且如果坐船去攻击他的话你就得要一个星期的时间赶路。其实只要有次元门魔法的话就可以跳进出给他一个突然袭击。阿基巴德的能力很强，要做好充分的准备啊！

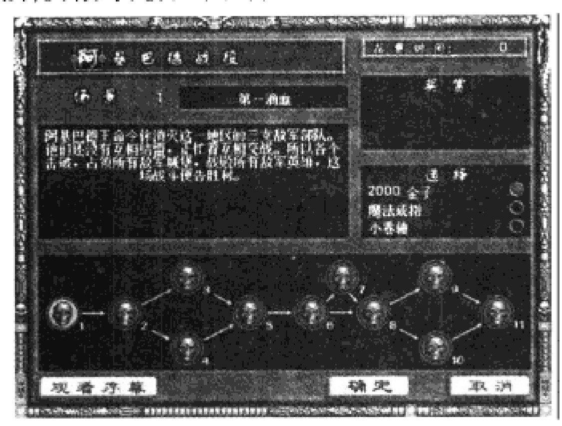


图 2.19 阿基巴德战役进程

7.5.2 阿基巴德战役

第一关 第一滴血

奖赏：无；选择：2000 金子、魔法戒指、小卷轴。

本关说明：你接受阿基巴德王的命令，消灭这个地区三家还没有结盟的敌人。开始你在地图左边，敌人分别是精灵、骑士、女巫，他们都分布在地图右边。当你招出了吸血鬼，你就不必犹豫了，敌人不是你的对手。

第二关 野人族战争

奖赏：无；选择：亡灵巫师族、男巫族、野人族。

本关说明：征服统一北方的野人部落是你的使命。敌人共三家，也没有结盟，本关的地图很小，而敌人又占领了大量的资源，所以早点出击吧。

第三关 营救亡灵巫师族（可选关）

奖赏：无；选择：2000 金子、群体诅咒、防御头盔。

本关说明：不知深浅的精灵族英雄占领了亡灵巫师族的城镇，必须从他们手里夺回来。本关可能是一个 bug，离你最近的那个城里竟然有一个英雄指数是 20/8/1/13，带了四队 9999 的黑龙，即使是作弊，我也打不过他啊。不过，可以通过其他的方法过关，即攻占地图右上方的精灵城（一直赶路，刚好到达），避开敌人的这个英雄。最后你要攻占的城镇的守兵为：10 个泰坦巨人、30 个高级妖教僧侣、45 个大鹏、200 个侏儒。本关之后，可以背叛阿基巴德了。

第四关 灭绝矮人部落

奖赏：无；选择：亡灵巫师族、男巫族、野人族。

本关说明：矮人们成了阿基巴德进军的障碍，必须彻底消灭它们。战争初期，罗兰德的部队占有优势，必须小心敌人的攻击。本关地图与罗兰德战役的“保护矮人部落”相同，你处于反方的位置。本关之后也可以背叛阿基巴德。

第五关 背叛（背叛阿基巴德）

奖赏：亡灵巫师行会（选过第三关）或者是矮人毁灭和食人魔部落联盟（选过第四关）；选择：精灵族、骑士族、女巫族（选第三关）或亡灵巫师族、男巫族、野人族（选第四关）。

本关说明：本关地图与罗兰德战役里的背叛关是一样的，只是敌人改在了右上方。你可以轻松地消灭敌人，投入罗兰德的麾下。后面的第六关和罗兰德战役是一样的。只是在奖赏里面没有了“矮人部落联盟”，这里就不介绍了。

第六关 转折点（选过第三关）

奖赏：亡灵巫师行会；选择：亡灵巫师族、男巫族、野人族。

本关说明：敌人结盟了，并且在附近集结部队，为了胜利，你要占领小山谷里的所有四个城堡。这关地图和“背叛”关相同，只是你这次要以一敌三了。亡灵巫师行会的布莱施修士从此成了你的好战友，他已经 5 级了。

第七关 反抗

奖赏：亡灵巫师行会；选择：亡灵巫师族、男巫族、野人族。

本关说明：你必须镇压罗兰德领导的农民起义，协助你战斗的将是经验丰富的考拉贡君主。这一关难度比较大，敌人共有三家，两家骑士族都不可怕，只是最左上的精灵族在第二个星期就会出现高级泰坦巨人，比较难对付。本关的关键是利用好遍地的农民，不要怕他们多，把他们近快变成骷髅（考拉贡是资深招魂术），你就离胜利不远了。打农民时要先打那两个团的，再打上方的那个集团军，这时你就大约有 400 个骷髅了，然后打守宝贝的那个集团军的农民，你就有了 1600 个骷髅，无往不胜也……

第八关 龙的主人

奖赏：亡灵巫师行会；选择：亡灵巫师族、男巫族、野人族。

本关说明：阿基巴德要做龙的主人，命令你占领龙城。敌人是结盟的两家男巫族，实力较强，但是你的亡灵巫师们也不是吃素的，当然要伺机消灭他们

了。攻打下处于沙漠里的龙城，战斗就结束了。龙城的守卫是6条绿龙、2条红龙、2条黑龙，但是进入龙城的道路上有一处红龙、一处黑龙，你的兵力要充足啊。

第九关　横扫千军

奖赏：亡灵巫师行会、龙族联盟；选择：基础后勤术、力量之斧、白珍珠。

本关说明：阿基巴德命令你消灭效忠罗兰德的乡间君主，夺占他们所有的城池！开始你没有城市，但是有一支强大的军队。敌人有三个骑士城堡，都处于北方，他们控制了大量的资源。地图上还有7个中立的城镇、一个中立的城堡。建议早点冲出去和敌人交战，这样可以避免地图上仅有的几头龙被敌人提前消灭了。

第十关　皇冠(可选关)

奖赏：亡灵巫师行会、龙族联盟；选择：亡灵巫师族、男巫族、野人族。

本关说明：这和罗兰德战役的第八关地图相同，你现在在地图的右下方，别忘了通过石门到敌人后方去掠夺资源啊，具体的就不介绍了。

第十一关　伟大的荣誉(与第九关并列)

奖赏：亡灵巫师行会、龙族联盟；选择：黑珍珠、龙剑、护胸甲。

本关说明：与罗兰德战役的第七关地图几乎相同，只是把那个可以建造船坞的城镇改到了地图的右上角。这次，是你的考拉贡君主带着一支比较强大的部队去攻占敌人的城市了。具体情况就不再重复了。

第十二关　启示

奖赏：亡灵巫师行会、龙族联盟、储备武力；选择：税权、魔鬼面具、厄运徽章。

本关说明：这是双方最后的较量了。逮住罗兰德，战争就结束了，但是注意阿基巴德可不能过战败啊。这一关也是南北战争，你处于地图的最下方罗兰德躲在北方的大森林里，他也控制了大量的资源。地图中上部分布了三家敌人，从左到右是女巫、精灵、骑士，每家开始都是一个城堡和两个城镇。在你和敌人之间，有四个中立的骑士城镇。这一关要重点发展男巫、亡灵城，为培养阿基巴德、布莱施作好准备。其中刚开始时你的亡灵城堡后埋伏了一个骑士族的英雄，注意要早点消灭他。

至此《魔法门之英雄无敌Ⅱ》的正统战役就介绍完了，要想知道详情，不妨自己试试。

7.5.3　扩展战役

其实《魔法门之英雄无敌Ⅱ》还有一些扩展战役也是比较有意思的，主要有：归航、忠诚的代价、精灵之岛、子孙后代。如图2.20。

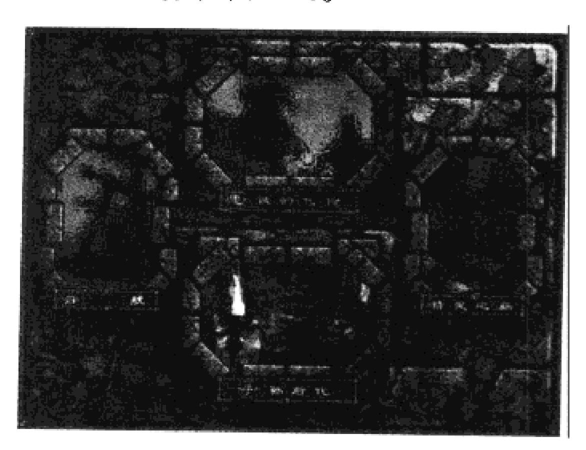


图2.20　扩展战役的精彩序幕

“归航”只有四关，骑士族英雄加拉凡从海外赶回发生了战乱的阿贝伦王国，开始了自己的选择。他要么协助国王阿贝伦(骑士族)平息了战乱(选第三关)，要么协助自己的姐姐达克尼亚(亡灵巫师族)推翻了阿贝伦王国的君主政体，你愿意替他选择么？如图2.21。

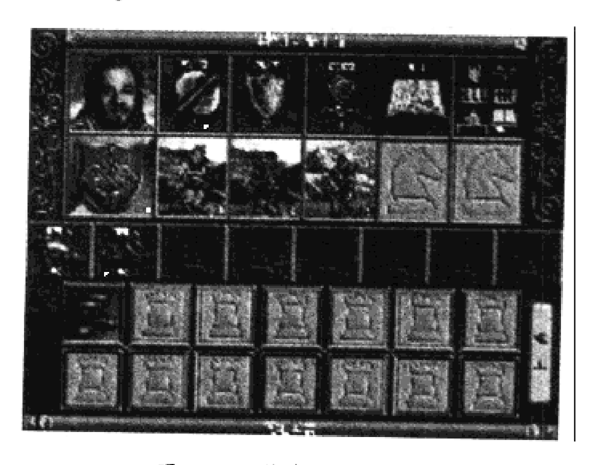


图2.21　传奇英雄加拉凡

“忠诚的代价”共有八关，故事情节比较分散，内容却很丰富。这里你将代表了一大批忠诚的将领，为了王国的利益，你消灭了那些不安分的野人、骑士、女巫、亡灵、男巫、精灵；同时，拿到了有利于王国政权几件宝贝：安杜兰护胸甲、安杜兰头盔、安杜兰之剑，合成了攻、防、魔都加五的安杜兰战斗服，拥有了回城魔法，你更加卖力了。在对叛徒克瑞格的追踪、打击中，你逐渐成长起来，最后你一举摧毁了所有敌人的老窝。如图2.22。

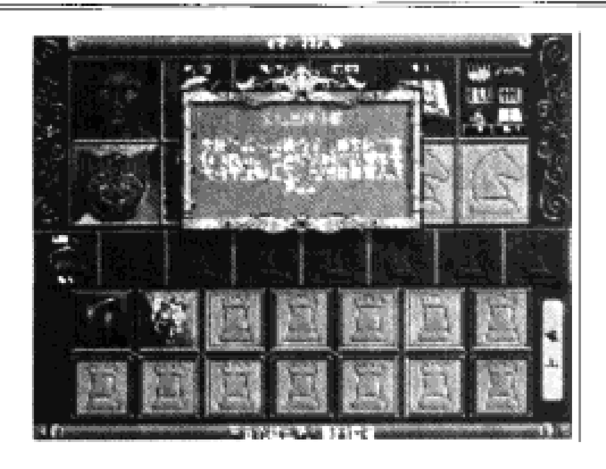


图 2.22 可爱的安杜兰战斗服

“子孙后代”也是八关，但是和“忠诚的代价”却很不一样。这里的主角是野人族的先祖雅克纳斯(见图 2.23)和他的人民，是讲述他们为了种族的利益，保护自己的子民的故事。你还会看到一些性格鲜明的英雄，如“任性的孩子”约瑟夫(精灵族)、“疯狂的”伊凡叔叔(野人族)，你会遭遇各种各样的敌人，有巫师也有武士，有飞龙也有精灵的泰坦，而最后的战斗也是很精彩的。

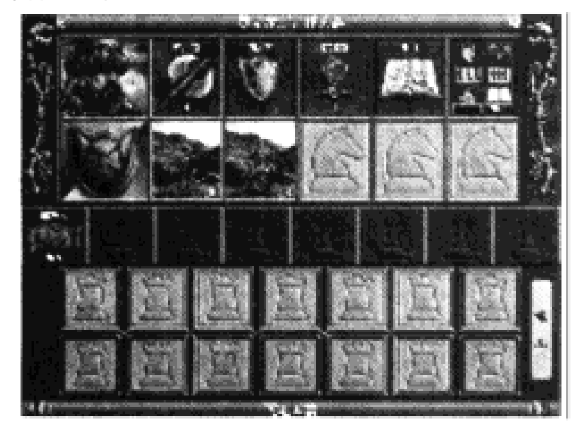


图 2.23 野人族的先祖雅克纳斯

“精灵之岛”共有四关。从第一关开始就让你感到一丝凉意，敌人是那么的多，地形是那么的复杂，幸好你是一个大的魔法师，天生就有解决难题的癖好，于是，你学会了次元门、闪电链、世界末日……等魔法，看到敌人一个个倒下去，你还是没有笑容，因为更多的问题等待你去解决呢。这个战役里也有一些非常稀罕的宝物，如“疯狂的”伊凡叔叔身上的抗魔球是我所见的最漂亮的宝物了，如图 2.24。



图 2.24 伊凡叔叔的抗魔球

《魔法门之英雄无敌Ⅱ》所需的系统资源不大，要求的配置也低，但是却是即时战略游戏中最受欢迎的成员之一，NWC 的制作者真是匠心独具了。

第 8 章 魔法门之英雄无敌Ⅲ



图 2.25 魔法门Ⅲ原始战役

留心的玩家可能已经看出,《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的剧情其实是续接着《魔法门 6》结尾的。其实早在制作《魔法门 6》的时候,New World Computing 就已经"阴谋"将这个两个系列的剧情融合在一起,《魔法门 6》的剧情是紧接着《魔法门之英雄无敌Ⅱ》的剧情展开的,现在,《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的剧情又续接《魔法门 6》的结尾。

故事开端缘于《魔法门 6》中的凯瑟琳女王(Queen Catherine)收到了她父王 King Gryphonheart 的死讯。悲伤之余,女王觉得事出有因,于是决定重回 Erathia(埃拉西亚大陆)调查事情的真相。这时的 Erathia 正被战火所笼罩,由于国王猝死,整个王国陷入混乱状态;王国周围的亡灵族和巫师族趁此机会大肆扩张领土,妄图重新瓜分世界;同时,Erathia 王国周围的其他人类族出于某种目的也对目前的局面持观望态度,这使混乱的局面更加复杂化了……

战乱中流传着这样一个说法:国王之死和亡灵族的入侵之间有某种未知的关系。为了调查事实,也为了埃拉西亚大陆的光复,凯瑟琳女王召集了王国的将军们,率领着剩下的部队,投入了战斗!在恢复王国荣耀的过程中,玩家的身份是凯瑟琳女王手下的一名得力助手,任务是在此时全力挑起重担,协助女王调查秘密并为王国的复兴努力。

下面就在介绍了《魔法门之英雄无敌Ⅱ》的基础上,介绍更加引人入胜的《魔法门之英雄无敌》三代。由于两个魔法门有许多相同之处,而且战争中也是突出魔法和势力的综合平衡,就先介绍它们的主要区别吧。

8.1 独特的地图地形

当你进入《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的世界时,你会发现,这里的世界变得更加趋近真实了。树木更像树木,山脉也更像山脉,河流、小溪、湖泊、池塘,都那么逼真,那么别具特色。其实要是达不到这个效果,《魔法门之英雄无敌Ⅲ》也就不会在目前的游戏市场里立稳脚跟了。除了画面方面的改进,玩家还可以发现很多其他的变化,发现魔法门永久的魅力,如图 2.26。



图 2.26 魔法门Ⅲ之末日之刃

除了保留二代中的大部分地形外,三代还加入了很多其他的地形效果。有一望无垠的草原,生养着爱骑马的人类;有白雪皑皑的雪原,精灵族的泰坦主宰着这里的生命;有郁郁葱葱的茂密的森林,女巫族的小精灵们在这里休生养息;有大片大片的熔岩,成了恶魔们聚居的地方;有低矮潮湿的沼泽灌木,训兽师们在这里和野兽为伍;有丛丛叠叠的高山,野人族靠着它们练就了强大的攻击力;也有阴森恐怖的地下世界,穴居人把这里改造成了乐土……见图 2.27。

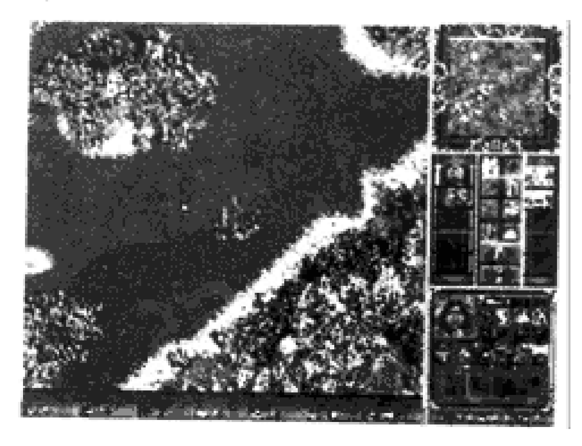


图 2.27 复杂的地形地貌

无论在什么地形上,有一点是可以肯定的,那就是道路上英雄的行动力有大幅的提高。在三代中,一共有三种路可以提速:土路,鹅卵石路和砖路。三种路都可以使你以三倍于平常行动力,所以,记得尽可能顺着路走哦!

其实三代在地形方面的主要改变就是加入了神秘的地底世界。而且依托这些庞大的地下世界,生存着一些特殊的生物。比如说穴居人吧,天生不喜欢阳光(因此不怕失明!),只有在地下世界才会遇到他们。除了生物,地底世界还有很多独有的建筑和新生代物种,你的英雄在进入地下世界时一定要先作好准备啊,不要成了黑龙的食物了……

8.2 完备的魔法体系

《魔法门之英雄无敌Ⅲ》里面加入了许多新鲜的

魔法，同时原来的魔法也作了改变。整体来说，三代里面把魔法分成了四个魔法体系，同时在英雄的特殊技能里面体现出来，这就在培养魔法英雄的时候又创造出了新的花样（是擅长闪电，还是长于冰冻，或者喜欢世界末日，嘻嘻……）。下面分别介绍每个体系的魔法：

1.空气系：

加速(Haste)：

一级魔法　耗 MP6 点

魔箭(Magic Arrow)：

一级魔法　耗 MP5 点

显示宝物(View Air)：

一级魔法　耗 MP2 点

伪装(Disguise)：

二级魔法　耗 MP4 点

破坏光线(Disrupting Ray)：

二级魔法　耗 MP10 点

运气(Fortune)：

二级魔法　耗 MP7 点

闪电(Lightning Bolt)：

二级魔法　耗 MP10 点

精确(Precision)：

二级魔法　耗 MP8 点

怪物识别(Visions)：

二级魔法　耗 MP4 点

空气盾牌(Air Shield)：

三级魔法　耗 MP12 点

灭鬼术(Destroy Undead)：

三级魔法　耗 MP15 点

土魔法防护(Protection from Earth)：

三级魔法　耗 MP12 点

催眠(Hypnotize)：

三级魔法　耗 MP18 点

双电击(Chain Lightning)：

四级魔法　耗 MP24 点

反击术(Counterstrike)：

四级魔法　耗 MP24 点

时空之门(Dimension Door)：

五级魔法　耗 MP25 点

飞翔术(Fly)：

五级魔法　耗 MP20 点

魔镜术(Magic Mirror)：

五级魔法　耗 MP25 点

召唤空气精灵(Summon Air Elemental)：

五级魔法　耗 MP25 点

2.土系：

防护术(Shield)：

一级魔法　耗 MP5 点

迟钝术(Slow)：

一级魔法　耗 MP6 点

石头皮肤(Stone Skin)

一级魔法　耗 MP5 点

显示资源(View Earth)：

一级魔法　耗 MP2 点

死亡波浪(Death Ripple)

二级魔法　耗 MP10 点

空气魔法防护(Protection from Air)：

二级魔法　耗 MP5 点

流沙(Quicksand)：

二级魔法　耗 MP8 点

死亡复生术(Animate Dead)：

三级魔法　耗 MP15 点

反魔法(Anti Magic)：

三级魔法　耗 MP15 点

地震(Earthquake)：

三级魔法　耗 MP12 点

流星雨：

4 级魔法　耗 MP20 点

阻碍术(Force Fieetetor Shower)：

四级魔法　耗 MP16 点

复活(Resurrection)：

四级魔法　耗 MP20 点

悲痛术(Sorrow)：

四级魔法　耗 MP16 点

回城术(Town Portal)：

四级魔法　耗 MP16 点

内爆术(Implosion)：

五级魔法　耗 MP30 点

召唤土精灵(Summon Earth Elemental)：

五级魔法　耗 MP25 点

3.火系：

嗜血术(Bloodlust)：

一级魔法　耗 MP5 点

诅咒术(Curse)：

一级魔法　耗 MP6 点

水魔法防护(Protection from Water)：

一级魔法　耗 MP5 点

失明术(Blind)：

二级魔法　　耗 MP10 点
火墙(Fire Wall)：
二级魔法　　耗 MP8 点
火球术(Fire Ball)：
三级魔法　　耗 MP15 点
地雷术(Land Mine)：
三级魔法　　耗 MP18 点
灾祸术(Misfortune)：
三级魔法　　耗 MP12 点
末日法术(Armageddon)：
四级魔法　　耗 MP24 点
发狂术(Berserk)：
四级魔法　　耗 MP20 点
火之盾(Fire Shield)：
四级魔法　　耗 MP16 点
狂暴术(Frenzy)：
四级魔法　　耗 MP16 点
地狱火(Inferno)：
四级魔法　　耗 MP16 点
屠杀术(Slayer)：
四级魔法　　耗 MP16 点
牺牲术(Sacrifice)：
五级魔法　　耗 MP25 点
召唤火精灵(Summon Fire Elemental)：
五级魔法　　耗 MP25 点
4.水系：
祝福术(Bless)：
一级魔法　　耗 MP5 点
治疗术(Cure)：
一级魔法　　耗 MP6 点
驱散术(Dispel)：
一级魔法　　耗 MP5 点
火魔法防护(Protection from Fire)：
一级魔法　　耗 MP5 点
召船术(Summon Boat)：
一级魔法　　耗 MP6 点
冰击术(Ice Bolt)：
二级魔法　　耗 MP8 点
消除障碍(Remove Obstacle)：
二级魔法　　耗 MP7 点
毁船术(Scuttle Boat)
二级魔法　　耗 MP8 点
虚弱术(Weakness)：
二级魔法　　耗 MP8 点
健忘术(Forgetfulness)：
三级魔法　　耗 MP12 点
冰冻环(Frost Ring)：
三级魔法　　耗 MP12 点
高兴术(Mirth)：
三级魔法　　耗 MP12 点
传送术(Teleport)：
三级魔法　　耗 MP15 点
克隆术(Clone)：
四级魔法　　耗 MP24 点
祈祷术(Prayer)：
四级魔法　　耗 MP16 点
水上行走(Water Walk)：
四级魔法　　耗 MP12 点
召唤水精灵(Summon Water Elemental)：
五级魔法　　耗 MP25 点

细心的玩家马上就会发现：怎么没有了《英雄无敌Ⅱ》里面倍受欢迎的 Mass slow(群体减速)、Mass haste(群体加速)？嘿嘿，那么先让你的英雄学会土元素魔法(Earth Magic)、空气魔法(Air Magic)，再试试看啊。你一定会喜欢上这样的魔法体系的！

8.3　新的建筑、兵种体系

8.3.1　共有建筑

村庄大厅(Village Hall)：每天收入 500 金；
城镇大厅(Town Hall)：每天收入 1000 金；
城市大厅(City Hall)：每天收入 2000 金；
首都(Capitol)：每天收入 4000 金，只能造一个；
要塞(Fort)：为城增加城墙；
堡垒(Citadel)：为城增加主箭塔和护城河，各兵种每周增加 50%；
城堡(Castle)：为城增加两个副箭塔，各兵种每周增加 100%；
魔法工会(Mage Guild)：提供魔法(1～5级)；
市场(Marketplace)：交换各种资源；
酒馆(Tavern)：雇佣英雄，访问盗贼工会；
铁匠铺(Blacksmith)：生产战斗武器；
资源仓库(Resource Silo)：每天增加资源产量；
船厂(Ship Yard)：生产船只；
终极建筑：所有的城堡都能利用圣杯建出终极建筑，它使得该城的兵力增长速度加 50%，每天加 5000 金子。还有特殊的效果后面介绍。

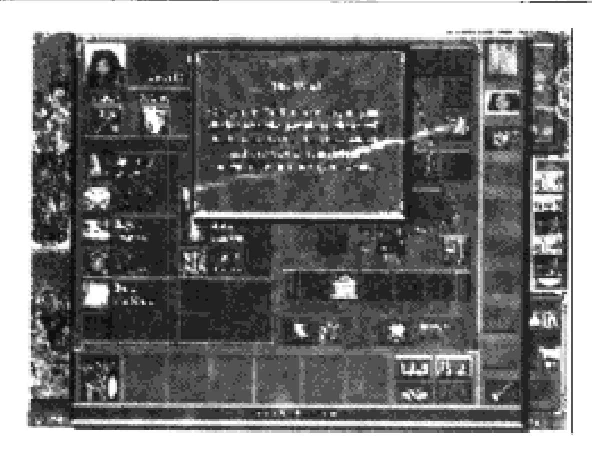


图 2.28 圣杯(The Grail)

8.3.2 特殊建筑和兵种、英雄

1.骑士族城堡城(Castle Town)

剑之兄弟会(Brotherhood of the Sword):为守城部队增加2点士气。

狮鹫堡垒(Griffin Bastion):使狮鹫每周产量+3。

灯塔(Lighthouse):增加船的移动力。

马房(Stable):增加英雄的移动力。

终极建筑为:Colossus(见图2.29),所有同盟的部队英雄士气加2点。

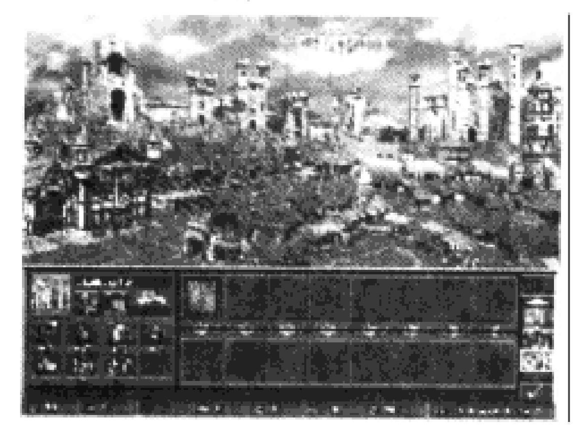


图 2.29 骑士族城堡城

下面依次介绍该城每个兵种的生命、攻/防、伤害、速度、类型、招募地、特殊能力(有些兵种无特殊能力):

①长枪兵(Pikeman):10 4/5 1~3 4 地面 Guardhouse;

长斧兵(Halberdier):10 6/5 2~3 5 地面 Upg Guardhouse;

②弓箭手(Archer):10 6/3 2~3 4 远程 Archers Tower;

弩手(Marksman):10 6/3 2~3 6 远程 Upg Archers 每回合可攻击两次;

③狮鹫(Griffin):25 8/8 3~6 6 飞行 Griffin Tower 可反击两次;

皇家狮鹫(Royal Griffin):25 9/9 3~6 9 飞行 Upg Griffin tower 可无限反击;

④剑士(Swordsman):35 10/12 6~9 5 地面 Barracks;

十字军(Crusader):35 12/12 7~10 6 地面 Upg Barracks 每回合可攻击两下;

⑤僧侣(Monk):30 12/7 10~12 5 远程 Monastery;

狂热者(Zealot):30 12/10 10~12 7 远程 Upg Monastery 近距离攻击威力不减;

⑥骑兵(Cavalier):100 15/15 15~25 7 地面 Training Grounds 冲锋攻击,每格+5%攻击;

斗士(Champion):100 16/16 20~25 9 地面 Upg Training 冲锋攻击,每格+5%攻击;

⑦天使(Angel):200 20/20 50 12 飞行 Portal of Glory 对 Devils 伤害为150%;

大天使(Arch Angel):250 30/30 50 18 飞行 Upg Portal 对 Devils 伤害为150%,每场战斗能复活我方一只部队;

⑧初始英雄:可为骑士(Knight),其初始能力(攻/防/法/知,下同)为2/2/1/1;也可为牧师(Cleric),能力1/0/2/2。

2.地下城(Dungeon Town):

战争学院(Academy of Battle Scholars):为访问的英雄+1000经验;

宝物交易所(Artifact Merchants):交易宝物与资源;

魔力旋涡(Mana Vortex):使访问的英雄魔力加倍;

召唤之门(Portal of Summoning):每周一门内将随机出现你所占野外招募地的一种兵种供你招募;

蘑菇环(Mushroom Rings):使穴居者每周产量+7;

终极建筑:Guardian of Earth(见图2.30),英雄防守城市时加12点魔法力。

下面依次介绍该城每个兵种的生命、攻/防、伤害、速度、类型、招募地、特殊能力(有些兵种无特殊能力):

①穴居者(Troglodyte):5 4/3 1~3 4 地面 Warren 盲眼魔法对其无效;

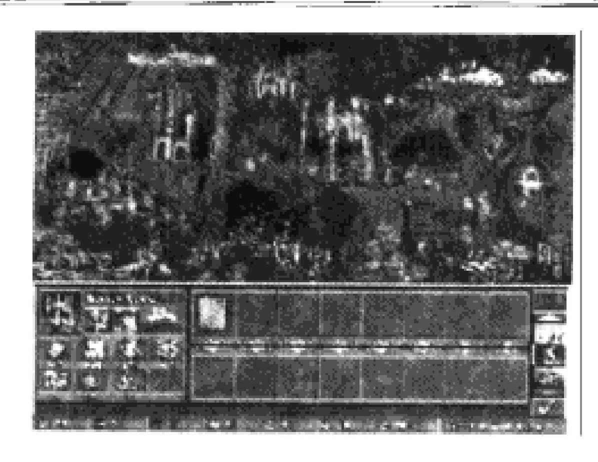


图 2.30　地下城(Dungeon Town)

恶魔穴居者(Infernal Troglodyte):6 5/4 1～3 5 地面 Upg Warren 盲眼魔法对其无效;

②鸟身女妖(Harpy):14 6/5 1～4 6 飞行 Harpy Loft 攻击后返回原位;

鸟身女巫(Harpy Hag):14 6/6 1～4 9 飞行 Upg Harpy Loft 攻击后返回原位,敌人无法反击;

③观看者(Beholder):22 9/7 3～5 5 远程 Pillar of Eyes 近距离攻击威力不减;

邪眼(Evil Eye):22 10/8 3～5 7 远程 Upg Pillar of Eyes 近距离攻击威力不减;

④美杜莎(Medusa):25 9/9 6～8 5 远程 Chapel of Stilled Voices 近距离攻击威力不减,且有20%可能石化敌人;

美杜莎女王(Medusa Queen):30 10/10 6～8 6 远程 Upg Chapel 近距离攻击威力不减,且有20%可能石化敌人;

⑤牛头怪(Minotaur):50 14/12 12～20 6 地面 Labyrinth;

牛头怪国王(Minotaur King):50 15/15 12～20 8 地面 Upg Labyrinth;

⑥飞狮(Manticore):80 15/13 14～20 7 飞行 Manticore Lair;

蝎尾飞狮(Scorpicore)80 16/14 14～20 11 飞行 Upg Manticore Lair 攻击时有20%可能麻痹敌人;

⑦红龙(Red Dragon):180 19/19 40～50 11 飞行 Dragon Cave 1～4级魔法对其无效;

黑龙(Black Dragon):300 25/25 40～50 15 飞行 Upg Dragon Cave 魔法对其无效,对巨人和泰坦伤害为150%;

⑧初始英雄:巫师(Warlock),能力为0/0/3/2,君主(Overlord),能力为2/2/1/1。

3. 要塞城(Fortress Town):

血之方尖碑(Blood Obelisk):为守城部队增加2点攻击;

战神牢房(Cage of Warlords):为访问的英雄增加1点防御;

队长营房(Captain Quarters):使狼头怪每周产量+6;

怖雕像(Glyphs of Fear):为守城部队增加2点防御;

终极建筑:Carnivorous Plant(见图2.31),英雄防守城市时攻、防都加10点。

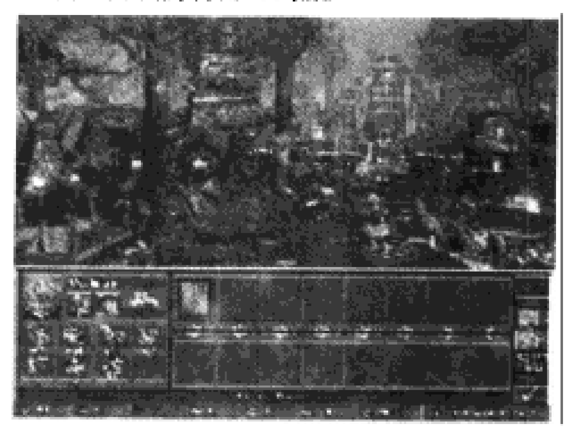


图 2.31　要塞城(Fortress Town)

下面依次介绍该城每个兵种的生命、攻/防、伤害、速度、类型、招募地、特殊能力(有些兵种无特殊能力):

① 狼头怪(Gnoll):6 3/5 2～3 4 地面 Gnoll Hut;

狼头怪首领(Gnoll Marauder):6 4/6 2～3 5 地面 Upg Gnoll Hut;

② 蜥蜴人(Lizard man):12 5/6 1～3 4 远程 Lizard Den;

蜥蜴战士(Lizard Warrior):12 5/7 2～3 5 远程 Upg Lizard Den;

③ 蛇虫(Serpent Fly):20 6/8 2～5 9 飞行 Serpent Fly Hive 攻击时驱散对象身上的有益魔法;

龙虫(Dragon Fly):20 6/8 2～5 13 飞行 Upg Serpent Fly 攻击时驱散对象身上的有益魔法;

④ 蛇怪(Basilisk):35 11/11 6～10 5 地面 Basilisk Pit 攻击时有20%可能石化敌人;

巨型蛇怪(Greater Basilisk):40 12/12 6～10 7 地面 Upg Basilisk Pit 攻击时有20%可能石化敌人;

⑤ 聒艮(Gorgon):70 10/14 12～16 5 地面 Gorgon Lair;

力之聒艮(Mighty Gorgon):70 11/16 12～16 6

地面 Upg Gorgon Lair 攻击时有 10%可能将对方全灭；

⑥ 双足飞龙(Wyvern)：70 14/14 14～18 7 飞行 Wyvern Nest；

飞龙之王(Wyvern Monarch)：70 14/14 18～22 11 飞行 Upg Wyvern Nest 攻击时有 20%可能让对方中毒 3 回合；

⑦ 九头蛇(Hydra)：175 16/18 25～45 5 地面 Hydra Pond 可同时攻击周围所有敌人，且对方无法反击；

九头龙(Chaos Hydra)250 18/20 25～45 7 地面 Upg Hydra Pond 可同时攻击周围所有敌人，且对方无法反击；

⑧ 初始英雄：训兽师(Beast master)，能力为 0/4/1/1；巫婆(Witch)，能力为 0/1/2/2。

4．地狱城(Infero Town)(图 2.32)：

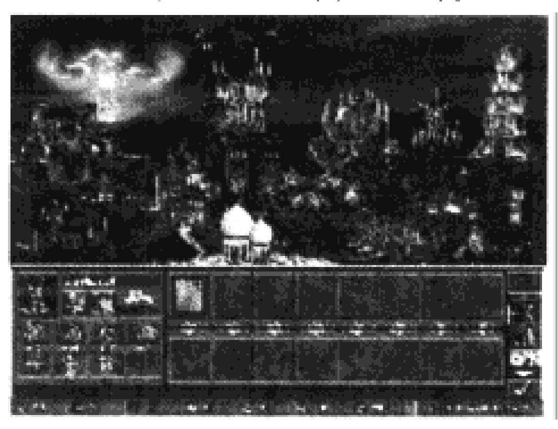


图 2.32 地狱城(Infero Town)

诞生池(Birthing Pool)：使小魔鬼每周产量 +8；

硫磺风暴云(Brimstone Storm clouds)：为守城部队增加 2 点法力；

兽笼(Cages)：使地狱犬每周产量 +3；

城堡之门(Castle Gate)：使英雄可通过它到其他建有城堡之门的城(该城无英雄的情况下)；

火之序列(Order of Fire)：为访问的英雄增加 1 点法力；

终极建筑：Deity of Fire(见图 2.32)，建成终极建筑后的每个星期都是魔鬼(Imp)星期。

下面依次介绍该城每个兵种的生命、攻/防、伤害、速度、类型、招募地、特殊能力(有些兵种无特殊能力)：

① 小魔鬼(Imp)：4 2/3 1～2 5 地面 Imp Crucible；

魔怪(Familiar)：4 4/4 1～2 7 地面 Upg Imp Crucible 可将敌方施法所用魔力的 20%变给本方英雄；

② 投火怪(Gog)：13 6/4 2～4 4 远程 Hall of Sins；

魔力投火怪(Magog)：13 7/4 2～4 6 远程 Upg Hall of Sins 其火球可攻击对象周围部队；

③ 地狱犬(Hell Hound)：25 10/6 2～7 7 地面 Kennels；

冥府三头犬(Cerberus)：25 10/8 2～5 8 地面 Upg Kennels 可攻击相邻三支部队；

④ 恶魔(Demon)：35 10/10 7～9 5 地面 Demon Gate；

长角恶魔(Horned Demon)：40 10/10 7～9 6 地面 Upg Demon Gate；

⑤ 地穴魔(Pit Fiend)：45 13/13 13～17 6 地面 Hell Hole；

地穴领主(Pit Lord)：45 13/13 13～17 7 地面 Upg Hell Hole 可在本方已死部队中召唤恶魔；

⑥ 火怪(Efreet)：90 16/12 16～24 9 飞行 Fire Lake 火系魔法对其无效，对神怪伤害为 150%；

火怪苏丹(Efreet Sultan)：90 16/14 16～24 13 飞行 Upg Fire Lake 火系魔法对其无效，对神怪伤害为 150%；

⑦魔王(Devil)：160 19/21 30～40 11 传送 Forsaken Palace 对天使伤害为 150%，使敌方运气减 1；

大魔王(Arch Devil)：200 26/28 30～40 17 传送 Upg Forsaken 对天使伤害为 150%，使敌方运气减 1；

⑧初始英雄：狂暴者(Demoniac)，能力为 2/2/1/1，异教徒(Heretic)，为 1/1/2/1。

5．墓地城(Necropolis Town)：

黑暗之幕(Cover of Darkness)：当敌人通过黑暗之幕时将被移开；

巫术放大器(Necromancy Amplifier)：使你手下的亡灵巫师的召魂术技能 +10%；

骷髅转换器(Skeleton Transformer)：将放入其中的兵种变成骷髅兵；

地下墓穴(Unearthed Graves)：使骷髅兵每周产量 +6；

终极建筑：Soul Prison(见图 2.33)，使得亡灵巫师们的招魂术增加 20%。

下面依次介绍该城每个兵种的生命、攻/防、伤害、速度、类型、招募地、特殊能力(有些兵种无特殊能力)：

① 骷髅兵(Skeleton):6 5/4 1~3 4 地面 Cursed Temple;

骷髅战士(Skeleton Warrior):6 6/6 1~3 5 地面 Upg Cursed Temple;

② 行尸(Walking Dead):15 5/5 2~3 3 地面 Graveyard;

僵尸(Zombie):20 5/5 2~3 4 地面 Upg Graveyard 攻击时有 20%可能使对方生病;

③ 鬼魂(Wight):18 7/7 3~5 5 飞行 Tomb of Souls 每回合开始时第一个鬼魂的 HP 补满;

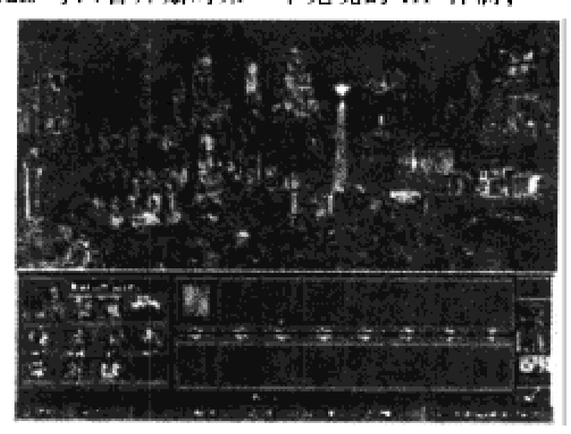


图 2.33　墓地城(Necropolis Town)

幽灵(Wraith):18 7/7 3~5 7 飞行 Upg Tomb of Souls 每回合开始时第一个幽灵的 HP 补满,且吸收敌英雄 2 点 MP;

④ 吸血鬼(Vampire):30 10/9 5~8 6 飞行 Estate 攻击时对方无法反击;

吸血伯爵(Vampire Lord):40 10/10 5~8 9 飞行 Upg Estate 攻击时对方无法反击,且可吸对方 HP 补充自己兵力;

⑤ 亡灵法师(Lich):30 13/10 11~13 6 远程 Mausoleum 攻击时使敌周围的非不死系兵种受到伤害;

强力亡灵法师(Power Lich):40 13/10 11~15 7 远程 Upg Mausoleum 攻击时使敌周围的非不死系兵种受到伤害;

⑥ 黑暗骑士(Black Knight):120 16/16 15~30 7 地面 Hall of Darkness 攻击时有 20%可能诅咒对方;

恐怖骑士(Dread Knight):120 18/18 15~30 9 地面 Upg Hall 攻击时有 20%可能诅咒对方,且有 20%可能攻击翻倍;

⑦ 骨龙(Bone Dragon):150 17/15 25~50 9 飞行 Dragon Vault 使敌方士气减 1;

幽灵龙(Ghost Dragon):200 19/17 25~50 14 飞行 Upg Dragon Vault 使敌方士气减 1,且有 20%可能使敌人老化(HP 减半);

⑧ 初始英雄:死亡骑士(Death Knight),能力值 1/2/2/1;亡灵巫师(Necromancer),能力值 1/0/2/2。

6. 壁垒城(Rampart Town):

树妖幼苗(Dendroid Saplings):使树妖每周产量 +2;

神秘池塘(Mystic Pond):每周提供 1~4 个随机资源;

幸运喷泉(Fountain of Fortune):使守城部队幸运加 2;

矿工工会(Miner Guild):使矮人每周产量加 4;

宝藏(Treasury):每周使总金量加 10%;

终极建筑:Spirit Guardian(见图 2.34),所有同盟的部队英雄的幸运加 2 点。

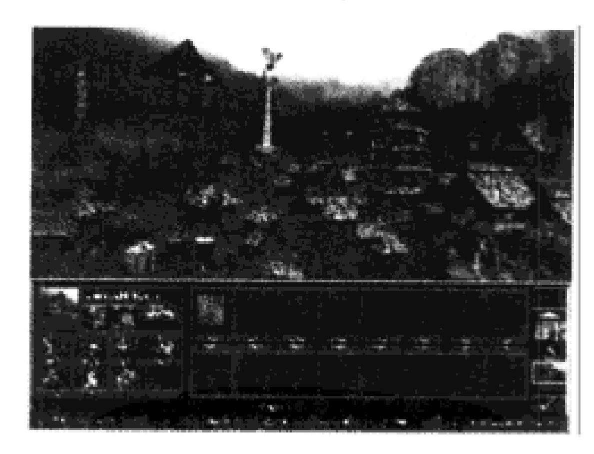


图 2.34　壁垒城(Rampart Town)

下面依次介绍该城每个兵种的生命、攻/防、伤害、速度、类型、招募地、特殊能力(有些兵种无特殊能力):

① 半人马(Centaur):8 5/3 2~3 6 地面 Centaur Stables;

半人马队长(Centaur Captain):10 6/3 2~3 8 地面 Upg Centaur;

② 矮人(Dwarf):20 6/7 2~4 3 地面 Dwarf Cottage 有 20%魔法抗性;

战斗矮人(Battle Dwarf):20 7/7 2~4 5 地面 Upg Dwarf Cottage 有 40%魔法抗性;

③ 森林精灵(Wood Elf):15 9/5 3~5 6 远程 Homestead;

大精灵(Grand Elf):15 9/5 3~5 7 远程 Upg Homestead 每回合可攻击两次;

④ 飞马(Pegasus):30 9/8 5~9 8 飞行 En-

chanted Spring 使敌方施法时多用 2 点魔力；

银色飞马(Sliver Pegasus)：30 9/10 5～9 12 飞行 Upg Enchanted 使敌方施法时多用 2 点魔力；

⑤ 树妖卫兵(Dendroid Guard)55 9/12 10～14 3 地面 Dendroid Arches 攻击时对方无法反击；

树妖士兵(Dendroid Soldier)：65 9/12 10～14 4 地面 Upg Dendroid 攻击时对方无法反击；

⑥ 独角兽(Unicorn)90 15/14 18～22 7 地面 Unicorn Glade 攻击时有 20% 可能使对方失明，且在它周围的本方部队有 20% 几率不怕魔法；

战争独角兽(War Unicorn)：110 15/14 18～22 9 地面 Upg Unicorn Glade 攻击时有 20% 可能使对方失明，且在它周围的本方部队有 20% 几率不怕魔法；

⑦ 绿龙(Green Dragon)：180 18/18 40～50 10 飞行 Dragon Cliffs 1～3 级魔法对其无效；

黄金龙(Gold Dragon)：250 27/27 40～50 16 飞行 Upg Dragon Cliffs 1～4 级魔法对其无效；

⑧ 初始英雄：射手(Ranger)，能力值为 1/3/1/1；德鲁依教徒(Druid)，能力值为 0/2/1/2。

7. 堡垒城(Stronghold Town)：

自由者工会(Freelancer Guild)：可用部队交换资源；

逃跑暗道(Escape Tunnel)：允许守城的英雄逃跑或投降；

英烈大厅(Hall of Valhalla)：为访问的英雄增加 1 点攻击；

食堂(Mess Hall)：使妖怪每周产量加 8；

终极建筑：Warlords's Monument(见图 2.35)，英雄防守城市时攻击力加 20 点。

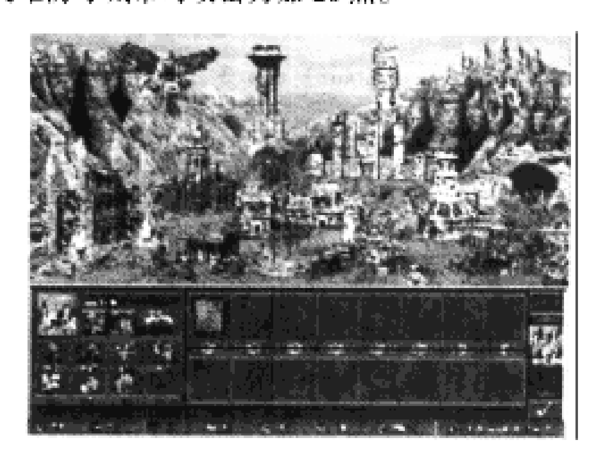


图 2.35 堡垒城(Stronghold Town)

下面依次介绍该城每个兵种的生命、攻/防、伤害、速度、类型、招募地、特殊能力(有些兵种无特殊能力)：

① 妖怪(Goblin)：5 4/2 1～2 5 地面 Goblin Barracks；

怪物(Hobgoblin)：5 5/3 1～2 7 地面 Upg Goblin；

② 狼骑兵(Wolf Rider)：10 7/5 2～4 6 地面 Wolf Pen；

突击狼骑兵(Wolf Raider)：10 8/5 3～4 8 地面 Upg Wolf Pen 每回合可攻击两次；

③ 妖魔(Orc)：15 8/4 2～5 4 远程 Orc Tower；

妖魔首领(Orc Chieftain)：20 8/4 2～5 5 远程 Upg Orc Tower；

④ 食人魔(Ogre)：40 13/7 6～12 4 地面 Ogre Fort；

食人魔法师(Ogre Magi)：60 13/7 6～12 5 地面 Upg Ogre Fort 每回合可向一支本方部队施嗜血术；

⑤ 大鹏(Roc)：60 13/11 11～15 7 飞行 Cliff Nest；

雷鸟(Thunderbird)：60 13/11 11～15 11 飞行 Upg Cliff Nest 有 20%的可能增加伤害力 10x 雷鸟数点；

⑥ 独眼巨人(Cyclops)：70 15/12 16～20 6 远程 Cyclops Cave 可攻击城墙，会初级弹道学；

独眼巨人王(Cyclops King)：70 17/13 16～20 8 远程 Upg Cyclops cave 可攻击城墙，会中级弹道学；

⑦ 巨兽(Behemoth)：160 17/17 30～50 6 地面 Behemoth Lair 攻击时降低对方防御力 40%；

古代巨兽(Ancient Behemoth)：300 19/19 30～50 9 地面 Upg Behemoth Lair 攻击时降低对方防御力 80%；

⑧ 初始英雄：野蛮人(Barbarians)，能力值 4/0/1/1；魔战士(Battle Mage)，能力值为 2/1/1/1。

8. 塔楼城(Tower Town)：

宝物交易所(Artifact Merchants)：交易宝物与资源；

图书馆(Library)：为魔法工会每层增加一种魔法；

守望塔(Lookout Tower)：扩大各城的视野；

翅膀雕像(Sculptor Wings)：使石像鬼每周产量加 4；

知识之墙(Wall of Knowledge)：为访问的英雄增加 1 点知识；

终极建筑：Skyship(见图 2.36)，能打开世界地图，英雄抵抗攻城时知识加 15 点。

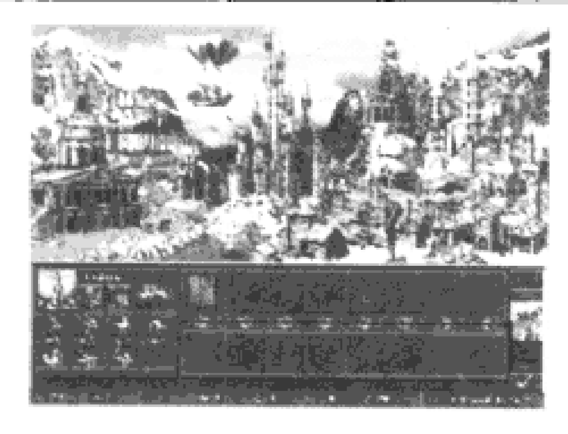


图 2.36　塔楼城(Tower Town)

下面依次介绍该城每个兵种的生命、攻/防、伤害、速度、类型、招募地、特殊能力(有些兵种无特殊能力)：

① 小鬼(Gremlin)：4 3/3 1～2 4 地面 Workshop；

高级小鬼(Master Gremlin)：4 4/4 1～2 5 远程 Upg Workshop；

② 石像鬼(Gargoyle)：16 6/6 2～3 6 飞行 Parapet；

黑曜石像鬼(Obsidian Gargoyle)：16 7/7 2～3 9 飞行 Upg Parapet；

③ 石头人(Stone Golem)：30 7/10 4～5 3 地面 Golem Factory 对魔法只受 50% 伤害；

铁皮人(Iron Golem)：35 9/10 4～5 5 地面 Upg Golem Factory 对魔法只受 25% 伤害；

④ 魔法师(Magi)：25 11/8 7～9 5 远程 Mage Tower 近战时不被反击，使本方施法所需 MP 减少 2 点；

大魔法师(Arch Magi)：30 12/9 7～9 7 远程 Upg Mage Tower 近战时不被反击，使本方施法所需 MP 减少 2 点，可完全伤害城内部队；

⑤ 神怪(Genie)：40 12/12 13～16 7 飞行 Altar of Wishes 对火怪伤害为 150%；

神怪主(Master Genie)：40 12/12 13～16 11 飞行 Upg Altar 对火怪伤害为 150%，每回合可使用一次祝福系法术；

⑥ 那加(Naga)：110 16/13 20 5 地面 Golden Pavilion 攻击时对方无法反击；

那加女王(Naga Queen)：110 16/13 30 7 地面 Upg Golden Pavilion 攻击时对方无法反击；

⑦ 巨人(Giant)：150 19/16 40～60 7 地面 Cloude Temple 对心灵系法术免疫；

泰坦(Titan)：300 24/24 40～60 11 远程 Upg Cloude Temple 对心灵系法术免疫，对黑龙伤害为 150%，近战时不被反击；

⑧ 初始英雄：炼金术士(Alchemist)，能力值为 1/1/2/2；男巫(Wizard)，能力值为 0/0/2/3。

8.4　新的技能

《英雄无敌》三代和二代相比，多了几种英雄技能，主要是为了与它的魔法体系相适应。

首先是四种魔法技能：

① 空气魔法(Air Magic)：增加空气系魔法威力。例如加速术在没有该技能时使单支部队加速 2 点；初级单支部队加速 3 点；中级单支部队加速 5 点；质深使全体部队加速 5 点。同时可以减少该英雄在使用这种体系魔法时消耗的魔法点数(其他的几个体系也相同)，具体的减少量与英雄使用的魔法级别有关，一般来说是一至五级魔法依次减少 1～5 点魔法力消耗。

② 泥土魔法(Earth Magic)：增加土系魔法威力。

③ 水魔法(Water Magic)：增加水系魔法威力。

④ 火魔法(Fire Magic)：增加火系魔法威力。

还有其他几个与三代攻城、战斗相适应的技能：

① 盔甲(Armor)：减少我方部队所受伤害。

② 进攻学(Offense)：增加我方近战部队的杀伤力。

③ 抵抗(Resistance)：使敌方所施攻击性法术可能失效。

④ 战术学(Tactics)：使英雄能在开战前重新布置部队。

⑤ 炮术(Artillery)：使英雄能使用巨箭车，并增加发射次数和威力。

⑥ 援助(First Aid)：增加医疗帐篷的效果。

⑦ 理解(Intelligence)：使英雄的魔力最大值上升。

⑧ 巫术(Sorcery)：增加英雄所施攻击性魔法的威力。

⑨ 学者(Scholar)：使英雄能相互学习别人的法术(比二代的鹰眼术好些了吧)。

⑩ 学习术(Learning)：增加战斗中所得经验。

另外每个英雄还加了一项特殊的本领，而且有些本领还是这个英雄特有的。这些本领包括：指挥某种兵的特殊能力、每天增加 350 金的收入或者其他的资源、使用某种魔法的能力、升级出特殊兵种的

能力……英雄们更加个性化了。

如图2.37的英雄Darcon（屠龙勇士），他能使魔法师(Magi)们升级为Enchanter(巫师)，这个能力是别的英雄望尘莫及的。

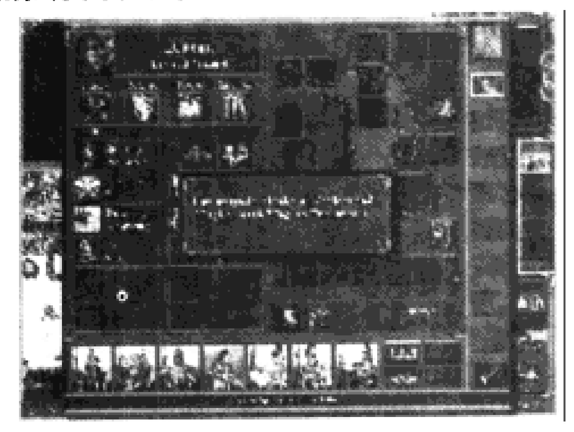


图2.37 屠龙勇士的特殊技能

在雇佣英雄的时候一定要重视英雄的特殊本领，特别是那些带兵型的特殊技能，合理利用是莫大的节约！

8.5 新兴种族

这里所说的新兴种族指的是在"末日之刃"里出现的元素城族，由于它们的加入，使得本来已经复杂的战局又有了新的变化。

先介绍该城的特殊建筑：

宝物交易所(Artifact Merchants)：交易宝物与资源；

生命公园(Garden of life)：使增长速度加10。

魔法大学(Magic University)：英雄可以交纳一定的费用学习四项基本技能。

终极建筑(见图2.38)：极光(Aurora Borealias)，英雄可以在这儿学会所有的魔法，并且与英雄的智力无关(极爽)。

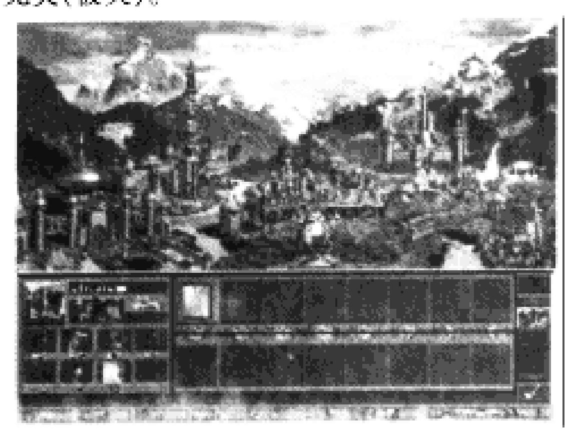


图2.38 元素城堡(conflux)

下面依次介绍该城每个兵种的生命、攻/防、伤害、速度、类型、招募地。

① Pixies(小妖精)：3 2/2 1～2 7 飞行 Magic lantern；

Sprites(妖精)：3 3/3 1～3 9 飞行 Upg. Magic Lantern；

② Air Elementals(气元素)：25 9/9 2～8 8 飞行 Altar of Air；

Storm Elementals(风暴元素)：25 9/9 2～8 9 射手 Upg. Altar of Air；

③ Water Elementals(水元素)：30 8/10 3～7 5 地面 Altar of Water；

Ice Elementals(冰元素)：30 8/10 3～7 6 地面 Upg. Altar of Water；

④ Fire Elementals(火元素)：35 10/8 4～6 6 飞行 Altar of Fire；

Energy Elementals(能量元素)：35 12/8 4～6 8 飞行 Upg. Altar of Fire；

⑤ Earth Elementals(土元素)：40 10/10 4～8 4 地面 Altar of Earth；

Magma Elementals(岩浆元素)：40 11/11 6～10 6 地面 Upg. Altar of Earth；

⑥ Psychic Elementals(通灵元素)：75 15/13 10～20 7 地面 Altar of Thought；

Magic Elementals(魔法元素)：80 15/13 15～20 9 地面 Upg. Altar of Thought；

⑦ Firebirds(火鸟)：150 18/18 30～40 15 飞行 Pyre；

Phoenixes(凤凰)：200 21/18 30～40 21 飞行 Upg. Pyre；

⑧ 初始英雄：Elementalist，初始能力值为0/0/3/3；Planeswalker，初始能力值为3/1/1/1。

在上面的兵种中，Sprites攻击敌方时不受到反击；Psychic Elementals和Magic Elementals攻击时不受反击，而且攻击身旁六格内所有敌人。Psychic Elememtals对mind魔法免疫；Magic Elementals对所有魔法免疫；所有元素人均对mind魔法免疫，并对相应的魔法免疫；升级元素人能对其他部队施展对应的抗魔魔法。如冰元素施展防水魔法等，但对相反魔法所受damage增加。Firebirds和Phoenixes攻击两格，并对火魔法免疫。Phoenixes特殊技能还有一条叫rebirth，不知道大家见到一大堆凤凰从幻灭的火中重新站起是不是会感觉极爽。

另外，这个种族的二级兵强的离谱！而后来的

几级兵种却没有太大的提高，似乎设计得不大合理。还有七级兵凤凰来得太多、太快、太便宜……反正要是我的对手是元素人的话，我先可得躲得远远的，不过也不能让它舒服太久……

8.6 "探索"的世界

《英雄无敌Ⅲ》里面极为重要的几件事情就是探索、占领、建设和战斗。其中最重要的自然是战斗与占领了，但是作为战斗、占领的前提，必须探索和建设，而且建设的资源基本上都是来自于探索的，所以这里介绍一些与探索有关的问题。

无论是三代还是二代，有许多设置都是为了英雄的探索活动服务的。一是本章在《魔法门之英雄无敌Ⅱ》提到的各种可以探索的地点、建筑等，二是下面要提到的大量的宝物，相信真正的英雄迷是不会让一件宝物从手边溜走的！

另外，三代强化了任务系统，许多地图上增添了大量的任务，在冒险中，你将有可能碰一位巫师或是隐士，他将交给你一个任务，任务的内容通常是救回一个人，杀死某个怪物或找到某个道具。完成任务将有可能获得极为强力的宝物，或其他丰厚的奖赏。地图上会发生事件的地方比前代多了不少，有的你可能见过，也有的则是全新的，例如潘多拉的盒子，谁知道里面是一大堆金银财宝还是一大堆的魔鬼怪兽呢(见图2.39)？

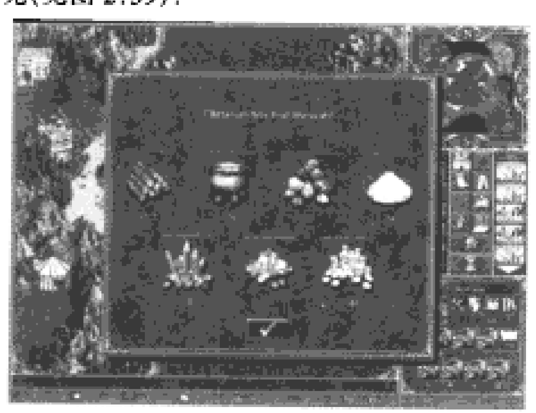


图2.39　可怕的潘多拉魔盒

下面先介绍三代的宝物：

本游戏的宝物多达128种，这么多的宝物当然不可能全部带在身上，所以每个英雄都带了一个宝物袋(可以携带64个宝物)，用于携带无法装备的宝物。这对宝物收集狂们是个好消息，但也不要高兴得太早，《英雄无敌Ⅲ》里的宝物被分为铠甲、武器、戒指和头盔等不同的类型，每个类型可以装备的格子都是有限的，而且，铠甲不可能装备在武器的位置上，同样，戒指也不能跟头盔混装，这就使玩家手中总有一些宝物无法装备！要是实在不需要，我看还是抽空卖掉吧！128种宝物实在是太多了，这里只收集了121种宝物的资料，没有列全，还请原谅。

① Ambassador's Sash：降低招募中立部队的费用。

② Amulet Of Undertaker：使英雄的召魂技能提高5%。

③ Angel Feather Arrows：提高英雄的远程伤害15%。

④ Angel Wings：可以使英雄飞行，不受地形的限制。

⑤ Armor Of Wonder：使英雄所有指数+1。

⑥ Arms Of Legion：使英雄所在城的五级生物每周增长+2。

⑦ Badge Of Courage：使部队的士气+1。

⑧ Bird Of Perception：提高英雄的鹰眼技能5%。

⑨ Blackshard Of The Dead Knight：攻击+3。

⑩ Breastplate Of Brimstone：法力+5。

⑪ Breastplate Of Petrified Wood：法力+1。

⑫ Boots Of Levitation：使英雄可以在水上行走。

⑬ Boots Of Polarity：增加英雄的抗魔力15%。

⑭ Boots Of Speed：增加英雄陆地移动力。

⑮ Bow Of The Elven Cherrywood：提高英雄的远程伤害5%。

⑯ Bowstring Of The Unicorn's Mane：提高英雄的远程伤害10%。

⑰ Buckler Of The Gnoll King：防御+4。

⑱ Cards Of Prophecy：使部队的幸运+1。

⑲ Cape Of Conjuring：使法术效果多延续3回合。

⑳ Cape Of Velocity：使战场上所有部队的速度+3。

㉑ Celestial Necklace Of Bliss：使英雄所有指数+3。

㉒ Centaur's Axe：攻击+2。

㉓ Charm Of Mana：使英雄每天多恢复1点MP。

㉔ Clover Of Fortune：使部队的幸运+1。

㉕ Collar Of The Conjuring：项链，使法术效果多延续1回合。

㉖ Crest Of Valor：使部队的士气 +1。

㉗ Crown Of Dragontooth：知识、法力 +4。

㉘ Crown Of The Supreme Magi：知识 +4。

㉙ Dead Man's Boots：使英雄的召魂技能提高 15%。

㉚ Diplomat's Ring：降低招募中立部队的费用。

㉛ Dragonbone Greaves：知识、法力 +1。

㉜ Dragon Scale Armor：攻击、防御 +4。

㉝ Dragon Scale Shield：攻击、防御 +3。

㉞ Dragon Wing Tabard：知识、法力 +2。

㉟ Emblem Of Cognizance：提高英雄的鹰眼技能 15%。

㊱ Endless Bag Of Gold：每天产金 750。

㊲ Endless Purse Of Gold：每天产金 500。

㊳ Endless Sack Of Gold：每天产金 1000。

㊴ Equestrian's Gloves：增加英雄陆地移动力。

㊵ Everflowing Crystal Cloak：每天水晶产量 +1。

㊶ Everpouring Vial Of Mercury：每天水银产量 +1。

㊷ Eversmoking Ring Of Sulfur：每天硫磺产量 +1。

㊸ Garniture Of Interference：增加英雄的抗魔力 5%。

㊹ Glyph Of Gallantry：使部队的士气 +1。

㊺ Golden Bow：消除障碍物对远程攻击的影响。

㊻ Greater Gnoll's Flail：攻击 +4。

㊼ Head Of Legion：使英雄所在城的六级生物每周增长 +1。

㊽ Hellstrom Helmet：知识 +5。

㊾ Helm Of The Alabaster Unicorn：知识 +1。

㊿ Helm Of Chaos：知识 +3。

(51) Helm Of Heavenly Enlightenment：所有指数 +6。

(52) Hourglass Of The Evil Hour：使敌我双方在战场上不受幸运因素的影响。

(53) Inexhaustable Cart Of Ore：每天铁产量 +1。

(54) Inexhaustable Cart Of Lumber：每天木材产量 +1。

(55) Ladybird Of Luck：使部队的幸运 +1。

(56) Leg Of Legion：使英雄所在城的二级生物每周增长 +5。

(57) Loins Of Legion：使英雄所在城的三级生物每周增长 +4。

(58) Lion's Shield Of Courage：所有指数 +4。

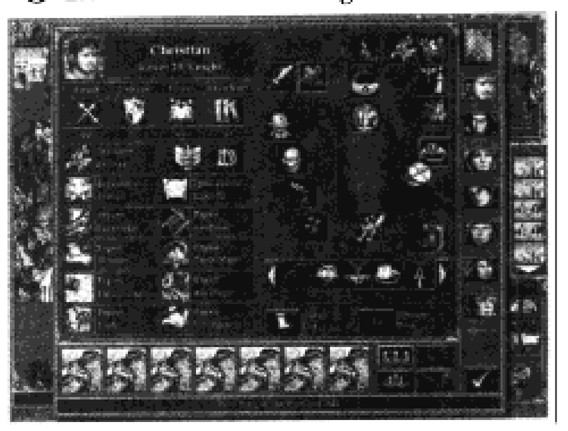


图 2.40 满身宝物的英雄

(59) Mystic Orb Of Mana：使英雄每天多恢复 3 点 MP。

(60) Necklace Of Dragonteeth：知识、法力 +3。

(61) Necklace Of Ocean Guidance：增加英雄海上移动力。

(62) Necklace Of Swiftness：使战场上所有部队的速度 +1。

(63) Pendant Of Agitation：使部队对闪电魔法免疫。

(64) Pendant Of Courage：士气、幸运 +3。

(65) Pendant Of Death：使部队对超渡魔法免疫。

(66) Pendant Of Dispassion：使部队对发狂魔法免疫。

(67) Pendant Of Free Will：使部队对催眠魔法免疫。

(68) Pendant Of Holiness：使部队对诅咒魔法免疫。

(69) Pendant Of Life：使部队对死亡波纹魔法免疫。

(70) Pendant Of Second Sight：使部队对失明魔法免疫。

(71) Pendant Of Total Recall：使部队对忘却魔法免疫。

(72) Orb Of Driving Rain：使水系魔法伤害 +50%。

(73) Orb Of Inhibition：使敌我双方在战场上无法使用魔法。

(74) Orb Of Silt：使土系魔法伤害 +50%。

(75) Orb Of Tempstuous Fire：使火系魔法伤害 +

50%。

⑯ Orb Of The Firmament：使空气魔法伤害 + 50%。

⑰ Orb Of Vulnerability：消除战场上双方生物的抗魔力。

⑱ Orge's Club Of Havoc：攻击 + 5。

⑲ Pandora Box：可以把任何东西放进盒子里？

⑳ Recanter's Clock：使敌我双方在战场上无法使用 3 级和 3 级以上的魔法。

㉑ Red Dragon Flame Tongue：攻击、防御 + 2。

㉒ Rib Cage：法力 + 2。

㉓ Ring Of Conjuring：使法术效果多延续 2 回合。

㉔ Ring Of Life：使所有部队的生命最大值 + 1。

㉕ Ring Of Infinte Gems：每天宝石产量 + 1。

㉖ Ring Of The Wayfarer：使战场上所有部队的速度 + 2。

㉗ Ring Of Vitality：使所有部队的生命最大值 + 1。

㉘ Quiet Eye Of The Dragon：攻击、防御 + 1。

㉙ Sandals Of The Saint：所有指数 + 2。

㉚ Scales Of The Greater Basilisk：法力 + 3。

㉛ Sea Captain's Hat：增加海上移动力，并可使用召船术和毁船术，经过旋涡时部队不会受到损害。

㉜ Sentinel's Shield：防御 + 12，攻击 - 3。

㉝ Shackle Of War：阻止敌我双方在战场上撤退或投降。

㉞ Shield Of The Dwarven Lords：防御 + 2。

㉟ Shield Of The Damned：防御 + 6。

㊱ Shield Of The Yawning Dead：防御 + 3。

㊲ Skull Helmet：知识 + 2。

㊳ Speculum：望远镜，视野 + 1。

㊴ Spellbinder's Hat：允许英雄使用所有 5 级魔法。

⑩ Sphere Of Permanence：使部队不受驱散魔法的影响。

⑩ Spirit Of Oppression：使敌我双方在战场上不受士气因素的影响。

⑩ Spyglass：望远镜，视野 + 1。

⑩ Statesman's Medal：降低招募中立部队的费用。

⑩ Still Eye Of The Dragon：使部队的士气、幸运 + 1。

⑩ Stoic Watchman：提高英雄的鹰眼技能 10%。

⑩ Sword Of Hellfire：攻击 + 6。

⑩ Sword Of Judgement：所有指数 + 5。

⑩ Surcoat Of Counterpoise：增加英雄的抗魔力 10%。

⑩ Talisman Of Mana：使英雄每天多恢复 2 点 MP。

⑪ Targ Of The Rampaging Ogre：防御 + 5。

⑪ Thunder Helmet：知识 + 10，法力 - 2。

⑪ Titan's Cuirass：法力 + 10，知识 - 2。

⑪ Titan's Gladius：攻击 + 12，防御 - 3。

⑪ Tome Of Air Magic：记载所有空气魔法。

⑪ Tome Of Earth Magic：记载所有土系魔法。

⑪ Tome Of Fire Magic：记载所有火系魔法。

⑪ Tome Of Water Magic：记载所有水系魔法。

⑪ Torso Of Legion：使英雄所在城的四级生物每周增长 + 3。

⑪ Tunic Of The Cyclops King：法力 + 4。

⑫ Vampire's Cowl：使英雄的召魂技能提高 10%。

⑫ Vial Of Lifeblood：使所有部队的生命最大值 + 2。

下面介绍一下三代里面出现的一些新的探索地点，如树屋、狮鹫塔等：

① Derelict Ship（废弃之船）：30%的机率打 20 个水元素得 3000 金；30%的机率打 30 个水元素得 3000 金和一件低级宝物；30%的机率打 40 个水元素得 4000 金和一件低级宝物；10%的机率打 60 个水元素得 6000 金和一件中级宝物。

② Dragon Fly Hive：30%的机率打 30 个蜻蜓，得 4 个双足飞龙；30%的机率打 45 个蜻蜓，得 6 个双足飞龙；30%的机率打 60 个蜻蜓，得 8 个双足飞龙；10%的机率打 90 个蜻蜓，得 12 个双足飞龙（见图 2.41）。

③ Dragon Utopia（龙城）：比 2 代的龙城难打多了，没事的话就别去了。30%的机率打绿龙、红龙、金龙、黑龙各 8、5、2、1 条，获胜可得 20000 金和 4 种级别的宝物各一个；30%的机率打绿龙、红龙、金龙、黑龙各 8、6、3、2 条，获胜可得 30000 金、中级和高级宝物各一个，神器 2 个；30%的机率打绿龙、红龙、金龙、黑龙各 8、6、4、3 条，获胜可得 40000 金、高级宝物一个，神器 3 个；10%的机率打绿龙、红龙、金龙、黑龙各 8、7、6、5 条，获胜可得 50000 金、神器 4 个。



图 2.41　击败蜻蜓的奖赏

④ Dwarves Treasury：30%的机率打 50 个矮人，得 2500 金和 2 个水晶；30%的机率打 75 个矮人，得 4000 金和 3 个水晶；30%的机率打 100 个矮人，得 5000 金和 5 个水晶；10%的机率打 150 个矮人，得 7500 金和 10 个水晶。

⑤ Eye Of The Magi：当英雄访问魔法小屋时，其周围地图阴影会打开。

⑥ Flotsam：25%的机率什么都得不到；25%的机率得 5 个木材；25%的机率得 200 金和 5 个木材；25%的机率得 500 金和 10 个木材。

⑦ Fountain Of Fortune(幸运喷泉)：访问后幸运会在 -1 到 +3 之间，一般访问幸运加 2 点。

⑧ Fountain Of Youth(青春之泉)：访问后士气加 1 点，当天移动力加 4 点。

⑨ Faerie Ring(仙子舞环)：访问后幸运加 1 点。

⑩ Garden Of Revelation(启示花园)：访问后英雄的知识加 1 点。

⑪ Griffin Conservatory(狮鹫塔)：30%的机率打 40 个狮鹫，得 2 个天使；30%的机率打 60 个狮鹫，得 3 个天使；30%的机率打 80 个狮鹫，得 4 个天使；10%的机率打 100 个狮鹫，得 5 个天使。

⑫ Hill Fort(升级堡垒)：最有用的建筑之一，可以升级部队且费用不高。

⑬ Hut Of The Magi：当英雄访问时，地图上所有魔法之眼周围的阴影会打开。

⑭ Idol Of Fortune(幸运偶像)：单数周幸运加 1 点，双数周士气加 1 点，若是第 7 天访问，士气和幸运各加 1 点。

⑮ Imp Cache：30%的机率打 100 个 Imp，得 1000 金和 2 个水银；30%的机率打 150 个 Imp，得 1500 金和 3 个水银；30%的机率打 200 个 Imp，得 2000 金和 4 个水银；10%的机率打 300 个 Imp，得 5000 金和 6 个水银。

⑯ Lake Of The Scarlet Swan(天鹅湖)：访问后加 2 点幸运，但当前移动力会全部丢失。

⑰ Learning Stone(学习之石)：访问后英雄的经验值加 1000 点。

⑱ Library Of Enlightenment：有外交技能或等级在 10 级以上的英雄访问后各项指数加 2 点。

⑲ Lighthouse(灯塔)：加强海上移动力，每一个灯塔加 5 点海上移动力。

⑳ Magic Spring(魔法之泉)：可使英雄的 MP 点数加倍。

㉑ Magic Well：恢复 MP 点数的井。

㉒ Marletto Tower：防御塔，访问后英雄的防御加 1 点。

㉓ Medusa Stores：30%的机率打 20 个美杜莎，得 2000 金和 5 个硫磺；30%的机率打 30 个美杜莎，得 3000 金和 6 个硫磺；30%的机率打 40 个美杜莎，得 4000 金和 8 个硫磺；10%的机率打 50 个美杜莎，得 5000 金和 10 个硫磺。

㉔ Mercenary Camp：访问后英雄的攻击加 1 点。

㉕ Mermaids(美人鱼)：访问后英雄的幸运加 1 点。

㉖ Mystical Garden(神秘花园)：每周访问 50%的机率得 500 金，50%的机率得 5 个宝石。

㉗ Naga Bank：30%的机率打 10 个拿加女妖，得 4000 金和 8 个宝石；30%的机率打 15 个拿加女妖，得 6000 金和 12 个宝石；30%的机率打 20 个拿加女妖，得 8000 金和 16 个宝石；10%的机率打 30 个拿加女妖，得 12000 金和 24 个宝石。

㉘ Oasis：沙漠绿洲，访问后士气加 1 点，当天移动力加 8 点。

㉙ Obelisk：方塔。

㉚ Pillar Of Fire：这是个在地下的了望塔。

㉛ Prison(监狱)：可救出一个特殊的英雄。

㉜ Pyramid(金字塔)：有 40 个金人和 20 个钻石人守护，获胜后可习得一种 5 级魔法，若智力不够则魔法消失(如图 2.42)，战斗后英雄的幸运降低 2 点。

㉝ Rally Flag：英雄访问后士气和幸运各加 1 点，当天移动力加 4 点。

㉞ Redwood Observatory：了望塔。

㉟ Refugee Camp(难民营)：其实是个好地方，可以招任何部队，每周一次，招募部队是随机的，有



图 2.42 金字塔的奖赏(没有得到)

时运气好可招到黑龙、泰坦之类的部队。

㊱ Sanctuary(避难所):英雄在这里不会受到攻击。

㊲ Scholar(学者):随机教你一种法术或一项技能,或使你的某项基本指数加1点。

㊳ School Of Magic:花1000金使英雄的法力或知识增加1点。

㊴ School Of War:花1000金使英雄的攻击或防御增加1点。

㊵ Sea Chest(漂浮木箱):20%的机率什么也得不到;70%的机率得1500金;10%的机率得1500金和一件低级宝物。

㊶ Seer's Hut:先知会让你找一件宝物,得到后交回可获得奖励。

㊷ Shipwreck:30%的机率打10个鬼魂得2000金;30%的机率打15个鬼魂得3000金;30%的机率打25个鬼魂得4000金和一件低级宝物;10%的机率打50个鬼魂得5000金和一件中级宝物;战斗后英雄的士气降低1点。

㊸ Shipwreck Survivor(遇难者):55%的机率得一件低级宝物;20%的机率得一件中级宝物;20%的机率得一件高级宝物;5%的机率得一件神器。

㊹ Shipyard:可以在此花1000金和10木材买一艘船。

㊺ Shrine Of Magic(魔法神殿):有3种,分别学习1~3级魔法。

㊻ Sirens(海妖):每支部队的数量减少30%,减少部队的生命点数转化为经验值。

㊼ Star Axis(星轴):访问后英雄的法力加1点。

㊽ Skeleton(骷死尸):80%的机率什么都得不到;20%的机率得一件宝物。

㊾ Stables(马厩):访问后本周每天移动力加6点,骑兵在此可免费升级。

㊿ Subterranean Gate:连接地上和地下的门。

51 Tavern(酒馆):可以招募英雄和听取传闻。

52 Temple(寺庙):访问后英雄的士气加1点,若在第7天访问士气可加2点。

53 Trading Post:交换资源的地方,其效果等同于3个市场。

54 Tree Of Knowledge(知识之树):34%的机率可免费升级;33%的机率要2000金升级;33%的机率要10个宝石升级。

55 University:有4项随机的技能可以学习,每学一项要花2000金。

56 Water Wheel(水车):第一周访问给500金,之后每周访问给1000金。

57 Wagon:10%的机率什么都得不到;40%的机率得到一件宝物;50%的机率得2~5个随机资源。

58 War Machine Factory:可以买三种战争武器(医疗帐篷、攻城车和弹弓车)的地方,价格同城里Black Smith。

59 Warrior's Tomb:30%的机率得一件低级宝物;50%的机率得一件中级宝物;15%的机率得一件高级宝物;5%的机率得一件神器;访问后英雄的士气降低3点。

60 Watering Hole:访问后英雄的士气加1点,当天的移动力加4点。

61 Whirlpool(旋涡):进去后使英雄传送到另一个旋涡,但军队中最弱的部队数量减少50%。

62 Windmill(风车):每周访问可得3~6个随机资源。

63 Witch Hut:可随机学习一种技能,领导技能和复生技能除外。

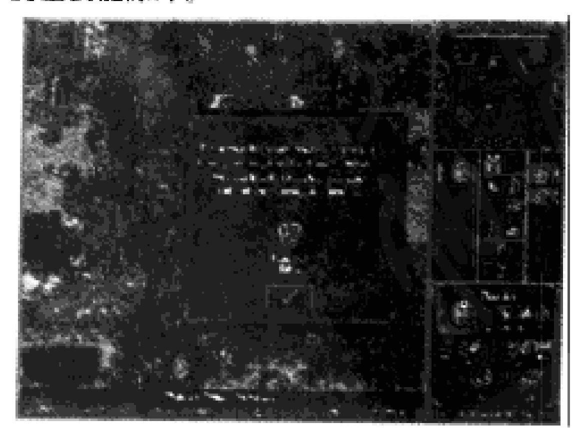


图 2.43 盗墓的收获

8.7 战役介绍

《魔法门之英雄无敌Ⅲ》最早推出的是有关埃拉西亚王权问题的战争，是该游戏的传统战役。与二代相同，它也推出了一系列扩展战役，在这些扩展战役中，玩家将接触到一系列的英雄人物，他们为了自己的事业、为了正义、为了表明自我而投入到与各种敌人的残酷的或者是孤独的战斗中。这些战斗也有些是传统战役的延续，原来的英雄任务将以崭新的面貌出现在玩家面前，也许残酷的战争使得他们更加成熟，更加富有魅力，正像不断提高的魔法门系列一样！

下面就简单地介绍这些战役，先从传统战役说起。

8.7.1 传统战役

带着深沉的悲哀，凯瑟琳女王在船上遥望埃拉西亚大陆——这片曾经养育她的故土。只见整个大陆被烽火所弥漫，不祥的阴云笼罩在她的心头……女王踏上烧焦的土地，目光扫过战士们的遗体，她知道这里曾经有一场多么大的战斗，她仿佛看到自己的勇士被残暴的敌人包围起来，然后被狠命的杀戮！女王的眼睛扫过了每一个角落，在残垣断壁里弥漫着一种令人透不过气来的压抑。女王抬头看天，她还记得小时侯的天就是这么的蓝、这么美丽，可恶的敌人为什么要在这美丽的天穹下做出这样无耻的勾当！凯瑟琳女王举起手中的武器发誓：为了父王的死亡之迷，为了埃拉西亚的光复，战斗到底！

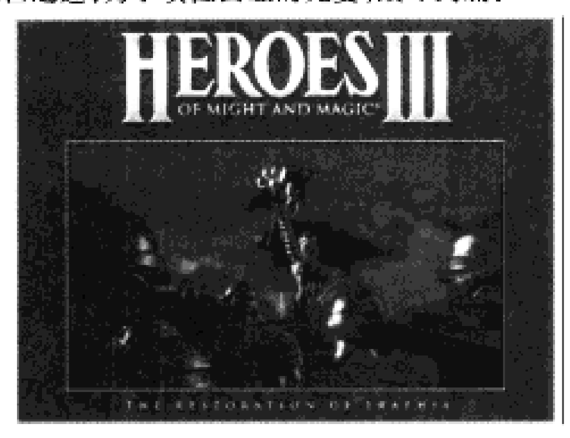


图 2.44 女王对天起誓

天空中传来了狮鹫们悲凄但不乏壮烈的鸣叫，这些埃拉西亚的传统保护神将继续为埃拉西亚的明天贡献自己的力量……女王点了点头，信心更足了！

第一战役 女王万岁

一、回家

我们的先锋官大将 Christian（克里斯第安）夺回了一个被毁的边疆哨所。知道很多人逃离了村子，信息匮乏，一切似乎都不可靠。根据幸存者所说，这场动乱起因于 Nighon 族的入侵。为了复仇并打败敌人，你要就地招募军队，拿下 Terraneus 城。

要点：一面将城堡迅速升级到首都，一面派英雄出海捡东西。注意你的英雄只可以升级到 6 级，有四个最好的英雄带入下一关（以后也要注意级别限制等问题，在每关的任务说明里面会给玩家提示）。

二、天使之翼

在往首都 Steadwick 的路上，一些农民谈论着北边一个称为 FairFather 的城堡。它在天使的保护下，挡住了 Nighon 族的疯狂进攻。为了保住这支力量，你要消灭它旁边的所有敌人。

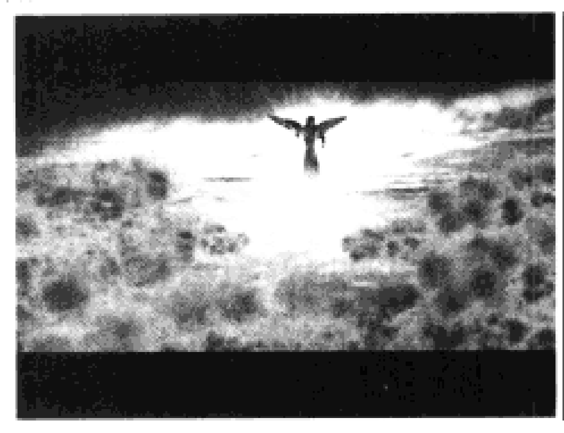


图 2.45 天使之翼（天使乐园）

要点：招募路上的天使，占领 FairFather 旁的两座天使之门，这样在第三天你就有七八个天使。此关资源丰富，地图又小，容易过关。

三、狮鹫崖

以往，Gryphonheart 国王的第一军团每年都会在狮鹫崖驯化来自各地的狮鹫，以备战事。有了它们，国王才统一了人类的大陆，建立了埃拉西亚王国。他曾认为土生土长的狮鹫是这块大陆上战争胜利的关键。对我们来说，要到达 Steadwick 城，狮鹫是必不可少的，所以要占领这里的 7 个狮鹫塔。

要点：7 座塔全在地图的最上方，中间隔着四座敌城，敌人在地下还有援军。

第二战役 战火纷飞

在动乱的年代，唯利是图者总是会有巨大的收获。趁埃拉西亚东部在 Nighon 的屠杀下濒于崩溃之际，西部的另一些领主也伸出了贪婪的爪子。这里玩家将扮演贪恋的训兽师、野人的角色。

一、边界

20年前,在埃拉西亚的西部海岸经历了无数次冲突后,Tatalia族被迫签署了停战协定。但现在Gryphonheart国王死了,协定当然跟他一起进了坟墓。Tralossk国王不再有所顾忌,所以派你指挥先遣部队,就近占领所有矿产资源。

要点:你的目标是要占领所有矿产。一开始就把所有的兵力集合起来,立刻消灭那几个城镇的兵力。

二、淘金

Barbarian族在对抗埃拉西亚的历史中几乎从无胜绩,但不久前的一次边界袭击却取得了大胜,令人惊诧地俘虏了大批人马,原来是埃拉西亚大陆的灵魂人物Gryphonheart国王死了。于是,Krewlod国王要求你为他掠夺20万金币。

要点:一条河流将地图上的陆地分为了三块。你所处的领地范围最大,共有三座城,另两座城的防守薄弱,可较早攻下来。在地图左上有很多堆金子(每堆1万),但由红塔守住,红塔在大陆的左上靠河边处。

三、贪婪

埃拉西亚大陆上的抵抗软弱无力,他们只剩下几座城堡。而Tatalia人的扩张和Krewlod国王的挺进不可避免地碰到了一起。无论你选择哪一方,都将被另一方视为叛徒。

要点:这关是大地图,有11座城堡。除了自己的3座外,中央3座,左上3座,左下和右上各1座。地图下方约1/4面积都是水,中间一条分水岭将它一分为二。占领全部城堡就能取得胜利。

第三战役　地牢城与魔鬼

埃拉西亚从未有过都城陷落的历史。今天,我们发动的这场伟大战争将改变这一事实。不能让埃拉西亚继续妨碍我们的宗教和经济发展,胜利必将属于我们!

一、魔鬼计划

为了打下Steadwick和征服埃拉西亚,我们必需首先干掉栖息在东南海岸的金龙一族。来自Eeofol王国的盟友Kreegan国王拥有凶猛的将士,他们常以屠杀为乐,看来,金龙王后难逃厄运了。

要点:颜色金黄的那条金龙就在地下通道内,杀掉金龙就可以过关。

二、地下入侵

有报告称,一群Erathis王国的拥护者在南部海岸登陆了,还不清楚其军队的规模和统帅是谁。通

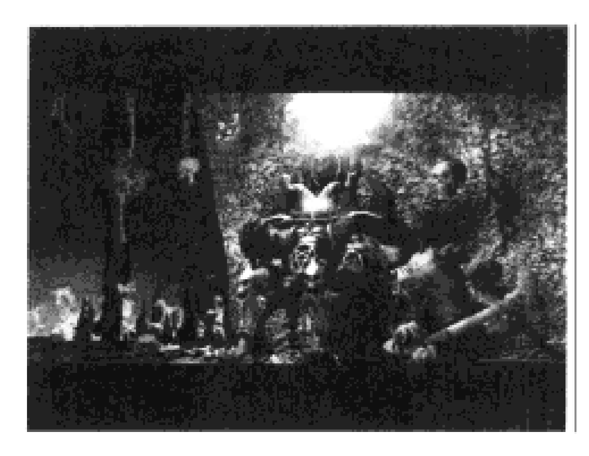


图2.46　魔鬼们的计划

过Eeofol的渠道,我们知道不可能是Roland Ironfist。无论如何,计划不会改变。开始地下工程的最后阶段,并加强东南沿海的力量,然后与Nighon盟军一起逼向Steadwick。

要点:此关的地上地下各有4座城需要你去占领。

三、Steadwick的陷落

凯瑟琳女王已争取到了来自Bracada族和AvLee族的协助。她知道我军将扑向首都。必须在她到达之前占领Steadwick。



图2.47　女王身先士卒

要点:Steadwick在地图中心靠左上一些。要积累强大的兵力再去攻城,因为守城的英雄和部队都很强,也可用引蛇出洞、主力偷袭的办法取胜。

第四战役　解放

我们已在埃拉西亚建立了一个坚固的据点,但国家仍处于风雨飘摇之中。我们将从夺回首都开始,直到所有入侵者都被赶出我们的土地。

一、夺回Steadwick

探子报告Steadwick已失陷于Nighon和Eeofol之手,所有通往该城的地面关口均被封死。他们的

援军也正源源不断地从地下通道赶去加强守卫。没什么好说的，与他们在战场上见吧。

要点：此关从地面上无法到达 Steadwick，只能走地下通道。Steadwick 的守城部队不强，但沿途关口的黑龙则会让你头痛。

二、与魔鬼共舞

Kreegan 的使节通知我们，他们已俘虏了 Roland，并勒索 100 万金币。无论能否证实这一点，女王都不愿出这笔巨款。经过对使节的“询问”，我们得知 Roland 被 Clan Kreeloh 关在了 Eeofol 区的 Kleesive 城。你的任务就是攻下它。

要点：着重发展左下方的一座城堡，再向敌人进攻。可先依次完成访问老树和草屋得到的任务，能得到一本火系魔法书。敌人共有 5 座城，处于右中的 Kleesive 的守军较强。

三、独立事件

Tatalia 族和 Krewlod 国王的军队在埃拉西亚西部鏖战了数月，仍未结束。相信他们均已两败俱伤。请你率军 Bracada 族剿灭他们，以帮助女王平息这场动乱。

要点：6 座敌城都不难打，关键是你的移动力在沼泽地上大打折扣，所以建议在开始时选择寻路技能。

四、地道与穴居

我们终于知道埃拉西亚是如何陷落到 Nighon 和 Eeofol 的手中的了。他们指挥 Overlord 族挖了一个巨大的地下通道网，然后以压倒多数的军队突然出现在埃拉西亚的各个地区。现在，我们已发现了从 Nighon 到埃拉西亚的主通道在海底下。Bracada 族和 AvLee 族的军队也将参与战斗。

要点：这是考验能力的一关，地图庞大，地下通道四通八达，敌人也很强。笔者就是在这里打出了单场战斗的最高经验约 2.4 万点。建议逐步培养出 3 个主战英雄。

第五战役　国王万岁

埃拉西亚大陆上的大规模战争为死灵军队提供了取之不尽的财富。出发吧，伙计们，明天我们将成为埃拉西亚的主人。

一、国王复生

我们本来早就准备横扫埃拉西亚，而 Nighon 和 Eeofol 前阶段的入侵给我们意外的惊喜。埃拉西亚大陆上尸积如山，这对死灵巫师而言是个丰收的季节，也是个战争的季节。凯瑟琳女王是个强大的对手，为了击败她的军队，我们需要一个比她更强的人。我们有一个颇具讽刺性的计划：找到 Gryphonheart 国王的遗体并将他复活，用他来作我们的傀儡统帅，那么他以前的臣民将如何反抗呢？

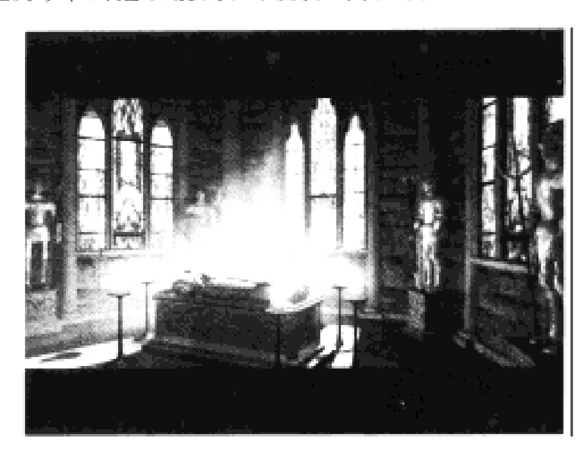


图 2.48　国王的灵柩

要点：先消灭左下方的孤敌，再依次完成三处（老树、草屋、地下）的任务，把交换来的宝物 Spirit of Oppression 于 3 个月内带到已攻下的城堡 Stonecastle。

二、丰收季节

在对埃拉西亚发动大规模入侵前，请在 3 个月内积累 2500 个骷髅兵。

要点：此关没有敌人的英雄，只有河对面路上的散兵游勇，为了收集骷髅兵，此关切记不能让地图上的部队投降，你只能选择和他们战斗。并且需尽快提高英雄的召魂术技能。

三、惩罚

一个叫 Mot 的死亡骑士拒绝执行 Gryphonheart 国王的命令，对这样的“榜样”决不能姑息迁就。正好 Mot 离开了他的军队，趁机将他诛灭。

要点：此关有 4 座敌城，Mot 躲在右下角的城堡附近。

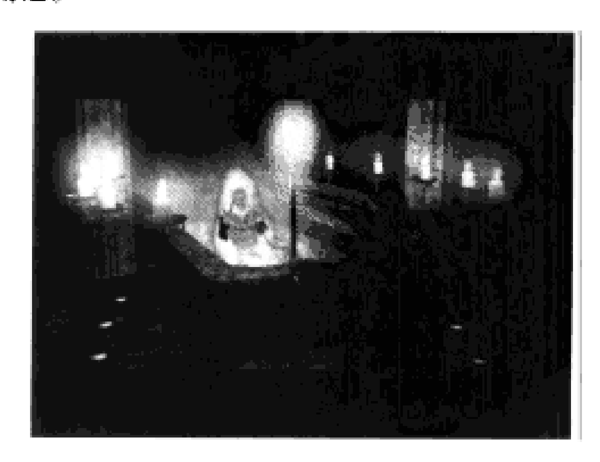


图 2.49　复活国王

四、不分昼夜

埃拉西亚就在我们面前,大胆出击吧。Gryphonheart 国王确实不同凡响,短期内就训练出了一批高级将领。虽然道德往往决定了战争的胜败,但对我们毫无意义。打死敌人扩充我们的军队,不久后,Gryphonheart 国王又将重新统治埃拉西亚大陆。

要点:地下没有城堡,地上有5座属于对手的城堡。此关的难度在于地图太大,对手反扑的次数多。

第六战役 献给父亲的歌

光复埃拉西亚的最后一步是将死灵巫师们赶回他们荒芜的土地,但他们是在肉体复生的 Gryphonheart 国王的领导之下,所以这将是个艰巨的任务。

一、安全通过

解放 Steadwick 后,凯瑟琳的疑心得到了证实。她父亲并非自然死亡,而是被毒死的。这是将领 MorganKendol 的调查结论。死灵巫师找到了一个人,复生了 Gryphonheart 国王的肉体。国王如此强大,竟然杀了死灵巫师们的首领 Vilmar 国王,真正地接过了指挥权。现在,他命令军队朝我们开来!死灵巫师们无法控制这样一个他们自己创造的怪物,所以派了一个名叫 Nimbus 的使者前来,将亲口告诉凯瑟琳是谁杀了 Gryphonheart 国王。你要把他安全地带来。

要点:打下2座敌城,光顾3个帐篷就能过关。

二、统一前线

我厌倦了这场战争,死灵巫师们也是如此,所以我们决心联合起来除掉 Gryphonheart 国王。我从未想过会与死灵巫师们并肩作战,但今天确实如此。

要点:这是敌人最后的疯狂。虽然敌我双方各有4座城堡,但对方的主力英雄很强。地形的障碍物又很多,所以此关有一定难度。关键是集中力量击败敌主力。

三、为了国王和国家

Gryphonheart 国王的军队所剩无多,牢守在居城中。凯瑟琳将亲自参加这场艰苦的战斗,但由我来指挥整个战役。我必须无条件地遵守另一个命令,将领 Lord Haart 不能死,因为我们已证实了死灵巫师传达的信息,他是个叛徒。Lord Haart 是 Vilmar 国王的忠实信徒,就是他奉后者的命令对父亲下毒,所以我对 Lord Haart 将另有安排。

要点:只有2座敌城,且较弱。带着从上关得来的强大英雄,你可轻而易举地就把敌人搞定。

凯瑟琳女王带着 Lord Haart(注:此人出卖老国王,是罪魁祸首)进入了 Gryphonheart 国王的寝宫。面对着这个凯瑟琳,已是僵尸的老国王似乎感觉到了什么,竟然无法出手攻击,然后就看见了……Lord Haart 倒下了。

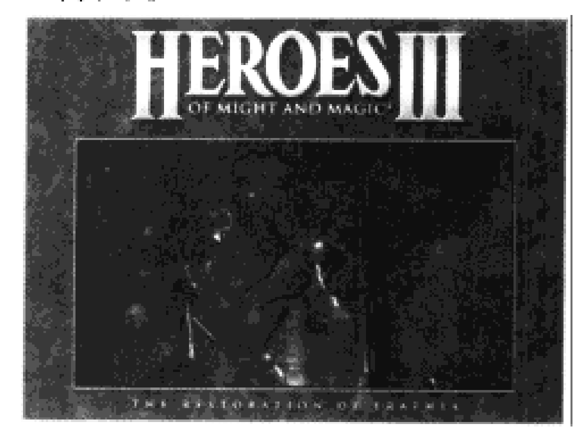


图 2.50 国王的忧愁

国王的灵魂终于安息。但这块大陆仍然无法平静。

第七战役 动乱的种子

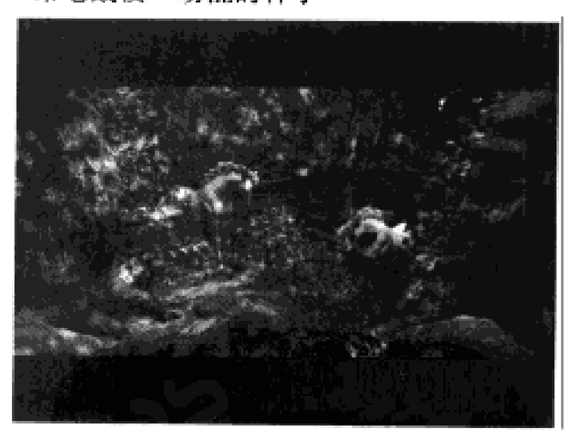


图 2.51 勇敢的精灵们

侵略者是被赶跑了,却冒出了一个叫 Faruk Welnin 的人,举起了独立自治的旗帜。

一、圣杯

人类与精灵们第一次联手抗敌,取得大捷。但我认为,他们在庆典完成回到各自的地方后,又会彼此冲突起来,所以我们应该思考如何确定这块土地的未来,而不是任由他们作为讨价还价的筹码。找到圣杯,然后我们才可能独立。

要点:找到并察看7座方尖碑。赶往所标的地点,挖出终极宝物圣杯(在地图正上方沼泽地里)。由于不能造兵,所以只能靠在野外兵营招募和收降散落部队。

二、归家之路

对于独立,有人赞成,也有人反对。无论人们怎样,没有一个强大的基地,就无法抵御埃拉西亚和

AvLee 部队的进攻。请把圣杯带到 Welnin 城。

要点：有些游散部队因同情而加入进来，这就是过关的关键。根据游戏中的提示，去收降他们吧。

三、独立

由于我们已走得太"远"，埃拉西亚和 AvLee 的部队正开来"恢复秩序"。如果不尽快将 Welnin 建成首都，独立事业就会夭折，这片土地的人们将成为两个大国屠杀的对象。

要点：此关开始木材奇缺。在主城附近有四堆木材，加起来共是 10 个，然后需花钱再买 15 个，建首都的木材就足够了。但是要注意两点，一是先建市场，使你可以买到木材；二是必须当天就把木材用掉，否则……

8.7.2 末日之刃战役

末日之刃(Armageddon's Blade)：

在经历了光复之战和与外星人的征战之后，埃拉西亚这片饱受战争蹂躏的土地暂时恢复了平静。但好景不长，在光复之战中被击败但是并未伤及元气的地狱王国的统治者克瑞根又在密谋发动一场大战：

第一关，凯瑟琳的冲锋(Catherine's Charge)：在埃拉西亚的光复之战中被击败的伊欧弗王国现在又卷土重来，情况十分紧急。凯瑟琳王后的主力部队已经集结在埃拉西亚的边境线上，必须尽快夺取两军阵地之间的莫斯山谷。这场战斗若失败，埃拉西亚就会陷入空虚、绝望和永远的黑暗之中。

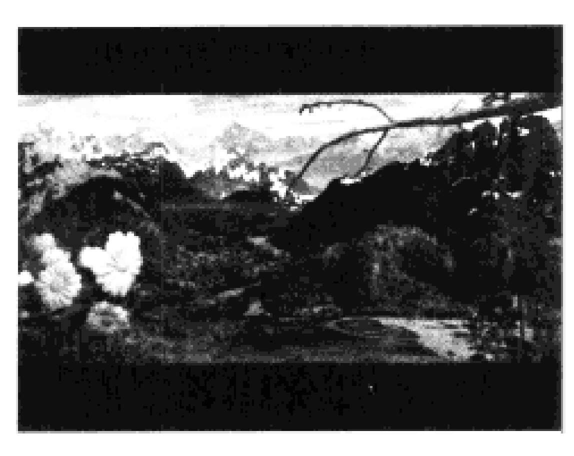


图 2.52 美丽的莫斯山谷

过关指引：本关地图左边是我方的三个骑士城堡，右边是敌人的三个地狱城堡，中间上下有两个元素城堡。敌人的实力不算太强，但要小心魔法。

第二关，森林的阴影(Shadows of the Forest)：当克瑞根的军队被埃拉西亚的军队牵制在西部边境的时候，女巫王国阿维利的一些英雄参与了在阿维利与伊欧弗交界处的游击战。作为行动的领导者，哲柳已经在边界上的戴沙米尔城建立了营地。这是一次不同以往的特殊任务，一旦行动失败，埃拉西亚和阿维利都将否认与此事有关。你所能依靠的只有本地的义勇军，祝你好运！

过关指引：哲柳的特殊技能是将部队中的弓箭手和精灵升级为狙击兵(当然要花钱了)。开始时英雄身边的部队都会无条件加入。主城上方有金弓。看守骑兵手套的狙击兵会无条件加入。

第三关，寻找末日战刀(Seeking Armageddon)：克瑞根国王亲自给英雄克瑟伦下达了指示，要他找到制造末日战刀所必需的的几样神器。经过几个月的寻找，克瑟伦终于找到了拥有这些神器的元素法师。现在，这些狂妄自大的敌人已经被逼入了绝境，如果他们不交出神器，就将失去他们的生命。

过关指引：这一关和下一关玩家要反串伊欧弗王国一方。开始时我方拥有三个地狱城堡，都已经建好了城堡之门，可以在城堡间自由地运输部队。地火之剑、硫磺护甲、诅咒之盾分别在地图左上角、中央偏左上方、下方中间部位的紫色哨塔之后，而紫色帐篷在地图左下部。敌人实力不太强，完全可以不必去理会。

第四关，悲伤的铸造师(Maker of Sorrows)：只有大铸造师卡扎达才能用几样神器铸造出末日战刀。根据情报，他就居住在附近，但元素城堡那些愚蠢的英雄们又一次挡住了我们前进的道路。你要狠狠地教训一下这些不知死活的乌合之众，并找到卡扎达，强迫他制造出末日战刀。

过关指引：通过地图中央的黑色哨塔(黑色帐篷在第一个城堡左下方不远处)，有地之门可进入地下。沿着入口处左上方的路往里走，打开白、绿、红、蓝四种颜色的哨塔(帐篷分别在地面的左上角、左下角、下方中间、中央)，击败敌人英雄之后，在他身后的先知茅屋里用 30000 元换得永恒魔球，顺便拜访一下旁边的紫色帐篷。回到入口处，沿着左下方的路往里走，击败大量的凤凰之后，打开紫色哨塔，最后在先知茅屋中用地火之剑、硫磺护甲、诅咒之盾和永恒魔球铸成末日战刀。

第五关，国王的归来(Return of the King)：久违了的罗兰德国王终于归来了。现在他已经带领着他的部队来到了大秀湖的西侧，与伊欧弗的军队隔湖对峙。这将是扭转战争局势的最好机会，罗兰德将与他新的盟友——元素城堡的英雄们一道，把伊欧弗的军队从边境线上击退，将他们赶入凯瑟琳和哲

柳所设下的包围圈里。

过关指引：本关我方两个英雄等级都很高，部队多，城堡建设已经比较齐全，而敌人也相当强。这是一场硬碰硬的战斗，若能速战速决最好。通过地图左边中间的传送门可以到达地图的右边中间。敌人共有六座城堡，其中一座在湖中心的小岛上。

第六关，背后之剑（A Blade in the Back）：这一次的任务是攻进伊欧弗王国的内部。当凯瑟琳王后与罗兰德国王即将在南边对伊欧弗发起进攻的时候，哲柳与元素城堡的英雄们将在敌人后方发起攻击，切断敌人的逃跑路线。

过关指引：敌人有四座城堡，分布在地图的左下、中央、右下、右上位置。敌人的初始实力不太强，但城堡建筑较全，因此必须速战速决。中央偏上处红色哨塔后有四大元素魔球以及其他一些宝物（红色帐篷在右边中间部位）。.

第七关，杀死克瑟伦（To Kill A Hero）：战争进行到这个时候，伊欧弗的大部分军队已经被消灭。现在，我们即将面对伊欧弗王国最勇猛善战的英雄克瑟伦，据说他已经制造出了末日战刀。一旦击败了他，剩下的敌人将不堪一击，这场令人厌倦的战争也将很快结束。

过关指引：开始我方拥有三个元素城堡，建筑都比较齐全，都已经有了五层魔法公会。右上城堡前的200个狙击兵可无条件收降，左下角和右上角有传送门相通。左下城堡向上不远处就有敌人城堡。地图右下角的紫色哨塔后有泰坦之剑、护卫之盾和圣光头盔（紫色帐篷在左下），左上角蓝色哨塔后有禁止魔球（蓝色帐篷在右上），可以用来对付克瑟伦所带的末日战刀。末日战刀的作用为知识加6，其他三种能力加3，使英雄能在战斗中使用专家级的末日魔法，并且不会对本方部队造成伤害。克瑟伦就在地图中央，击败他之后会得到末日战刀。



图2.53　寻找末日之刃

第八关，忘却的边缘（Oblivion's Edge）：在失去了末日战刀之后，克瑞根的统治已摇摇欲坠。但他仍在垂死挣扎，已经向男巫王国尼贡发出了求助。现在我们要在尼贡的军队到来之前攻下伊欧弗的首都克莱拉，让克瑞根自己尝尝末日战刀的威力。

过关指引：我方城堡分散于各处，如果英雄会专家级回城术，会比较好打。地图右上角和左下角有传送门相通，右下角和左上角也有传送门相通。敌人只有克莱拉一座城堡，在地图的中央，附近有制图师。本关敌人实力极强，克莱拉城前面有防魔关隘，与城堡重叠，用飞行术、时空门均无法通过，只能凭实力硬拚（其实还是可以通过的，要利用飞行术以及键盘操作中的Bug）。

大战之后，凯瑟琳王后与罗兰德国王一起回到了恩诺斯大陆，哲柳则带着凯瑟琳留给他的末日战刀隐居在了森林的深处。

"屠龙勇士"战役（Dragon Slayer）：

第一关，水晶龙（Crystal Dragons）：德拉肯的母亲是一个杰出的屠龙勇士，现在她正在把德拉肯培养为她的接班人。30多年以前，德拉肯的母亲用红水晶制造出了水晶龙，现在德拉肯就要击败水晶龙来完成他最后的测验。

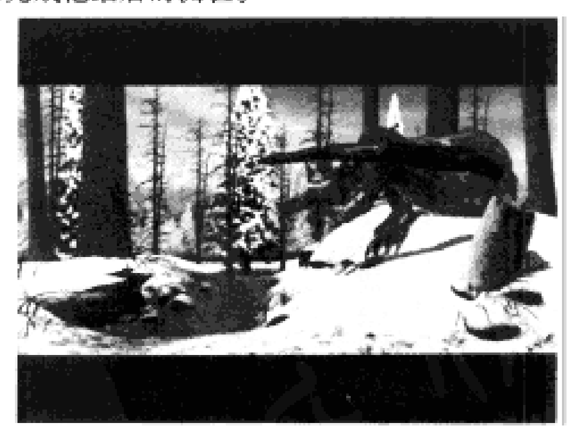


图2.54　可怕的水晶龙

过关指引：本战役中所要面对的是H3b中新增加的四种实力超强的龙，同时由于所有的关均造不出时空门和飞行术，因此打起来有相当难度。德拉肯的特殊技能是将部队中的魔法师和僧侣升级为Enchanter行妖者。右下有空气、水、火魔法之书。地图右上部有很多传送门在一起，走绿色双向传送门可到中央，拿到演讲家之帽，到地图右边中间先知处换得宝物。走紫色双向传送门就能见到水晶龙，附近有Hill Fort和黑市，击败几头水晶龙后即可过关。水晶龙是四种超强龙中唯一的地面部队。

第二关，锈龙（Rust Dragons）：德拉肯来到了布拉卡德的一个地区，发现锈龙已经侵入了这块土地，并占领了本地居民赖以为生的所有矿藏。这正是一个磨练技艺和展现才能的好机会！

过关指引：本关所有的矿都由锈龙看守着，敌人有三个城堡，集中在左上方。地图左下角有数百个魔法师守着"时空之门"魔法卷轴，在这上方树丛中有一监狱，里面关着一个带着狮纹金盾的英雄。再往上有一个先知茅屋，用上关的宝物可换得咒语项圈（能够带到下一关）。通过左上角蓝色哨塔之后的传送门可以访问到黑色帐篷（蓝色帐篷在左下角），然后就能通过下方中间的黑色边界之门了，捡到天使羽箭，在地图右上方的先知处可换得金弓。边界之门是 H3b 中的一个新设定，与哨塔有相似之处，都要访问帐篷后方能通过。不同之处在于：通过之后门不消失，如果敌人没有访问过帐篷就无法通过，而我方则可自由进出。

第三关，仙女龙（Faerie Dragons）：仙女龙是一种臭名昭著的生物，人们对它所知甚少。有人说它是看不见的，有人说它会使用魔法，有人说它只有三尺高，有人说它是碧龙的忠实跟随者……为了亲自见到这种神秘的生物，也为了借此找到碧龙，德拉肯来到了布拉卡德的西部边境。



图 2.55 臭名昭著的仙女龙

过关指引：本关地图里分布着大量的潘朵拉魔盒，打开之前一定要存盘。右下角的任务哨塔要有上关的宝物方能通过，后面有天国项链（能带到下一关）和"爆裂术"魔法卷轴。任务哨塔也是 H3b 中的一个新设定，通过的条件非常多样，如英雄等级、特定宝物、击败特定怪物等。英雄等级达到 20 级之后，就能在右上角蓝色哨塔后的先知茅屋处获得 10 个泰坦（蓝色帐篷在地图中央处）。交出 10 个泰坦和 20 个那加女王之后才能通过地图左上角的任务哨塔，然后就能造船出海。海上有两个岛屿，在下面的岛上击败数千个那加女王，通过传送门可以到上方的小岛，击败岛上的 300 头仙女龙之后即可过关。仙女龙能够在战斗中使用随机的攻击性魔法，伤害点数为魔法基本伤害 × 5 × 数量 + 附加值，附加值视魔法而定，例如魔箭和闪电魔法的附加值为 20。

第四关，碧龙（Azure Dragons）：在经历了无数的考验、走过了漫长的行程之后，德拉肯终于找到了碧龙的巢穴。期待已久的时刻即将到来，只要击败碧龙，就能成为最出众的屠龙勇士，德拉肯的心中充满了对战斗的渴望。



图 2.56 最后的挑战——碧龙

过关指引：本关所有的城堡建筑都极为齐全，但都没有魔法公会（也无法建造）。而且这一关还没有水井，所以魔法值没有地方恢复，打起来会比较痛苦。用城堡右边捡到的狂暴圆盾可以在左边的先知处换得 7 点攻击力。通过主城左边的紫门之后（紫色帐篷在主城右边的关隘之后），沿着山道一直走，通过黑色传送门，击败右边的绿龙后可以得到 50000 元钱。继续前进，在途中击败一队黑龙后得到安静龙眼之戒，用这个宝物可以通过地图右上角的任务哨塔，击败后面的碧龙之后就过关了。碧龙是 H3b 里面最强大的生物，对 1 - 2 层魔法免疫，战斗中有可能使敌人因恐惧而无法行动。

德拉肯终于完成了自己屠龙的梦想，但是他伴随而来的却是无比的空虚。他原来以为能从屠龙中得到满足，看来是想错了。下一步该做些什么呢？他自己也不知道。

"龙之血"战役（Dragon's Blood）：

玛忒尔，一个野心勃勃的女领主，希望成为尼贡王国中最强大的领主。在尼贡王国里，领土不是通过继承的来的，而是从弱小的领主手里用武力抢来的。只有强悍的人才能在这种生存规则面前活下

来，而等待那些弱小者的只有死亡，他们的尸骨堆满了尼贡王国的地道。

第一关，吞并弱小者(Culling the Weak)：老领主蒂德拥有非常富裕的土地，却又不善管理，因此玛忒尔非常希望能够将他的领地夺为己有。现在有两个年轻的领主对欧沃德的领地发动了攻击，对玛忒尔来说，这正是个扩大领土的好时机。

过关指引：早期主要靠在野外招兵过日子。本关共有三家敌人，分布于地图的左上、左下、右上。通过主城下方地之门到达地面后，不要轻易去走单向传送门，因为要回来不太容易。倒是等到实力强了以后，可以通过传送门对敌人发起突袭。先知茅屋就在这附近，条件是 13 个硫磺、17 个水晶和 13 个宝石，交出资源后就能得到魔力护符。

第二关，野蛮行动(Savaging the Scavengers)：如此轻易地就得到了欧沃德的部分领地使玛忒尔感到吃惊，看来欧沃德把精力都投入到了对龙血瓶的寻找工作之中了。许多人都想得到传说中的龙血瓶，据说喝下瓶中龙血的人会变身成为一头有思想的龙。为了成为尼贡王国最强大的领主，玛忒尔决定抢在欧沃德之前找到龙血瓶。在这之前，必须先击败前进道路上的两个障碍：库哈姆领主和普利尤特领主。

过关指引：敌人在右上、左下。从地图中央的地之门进入地下后，右面可捡到龙鳞铠甲；下方是任务哨塔，凭上一关的宝物可以通过，后面有一个大图书馆。从地图左上的地之门下去，有一个 Hill Fort。地图右边中间是白哨塔、黑帐篷，下边中间是白帐篷、黑哨塔，哨塔后面有几样宝物，可拿可不拿。

第三关，Blood of Dragon Father：数目巨大而且能力未知的龙的出现使得这一关的难度有点变态。希望大家玩到这一关时不要有和我一样的痛苦感觉。

过关指引：开始时建议选择红龙作为奖励，Mutare 首先去拜访城东的蓝色帐篷，然后占领西方的蓝色电脑玩家控制的黑龙城。积攒一些力量后，通过蓝色哨卡，到港口买船出海。坐船向西，发现有座监狱，救出里面的英雄，他的身上有个金袋。你的队伍里要带上两个穴居者向东北航行，让他们在漩涡里送死，保护其他的士兵。通过漩涡后，沿水道航行拜访绿色帐篷，登陆后拜访红色帐篷。向上走又有一座电脑控制的黑龙城，攻占它。向上行进通过绿色哨卡，到达电脑玩家控制的区域。花费了大量心思消灭了敌人后，剩下就是积蓄力量去杀龙。

新种类的龙各有特色，魔龙会不停地施展魔法，锈龙的酸液使它的攻击对象的防御降低，水晶龙可以…产水晶？看看后面的资料就知道这些怪物有多难对付了。杀龙的顺序是鬼龙、绿龙、红龙、金龙、黑龙、魔龙、锈龙、水晶龙。最后夺取狮盾时还会遇到美杜莎的攻击(但愿你还有力量还击)。但是恶梦还没结束，到地道西南处打开潘多拉的盒子——上百条各种龙向你扑来……我还是得到了龙之血。

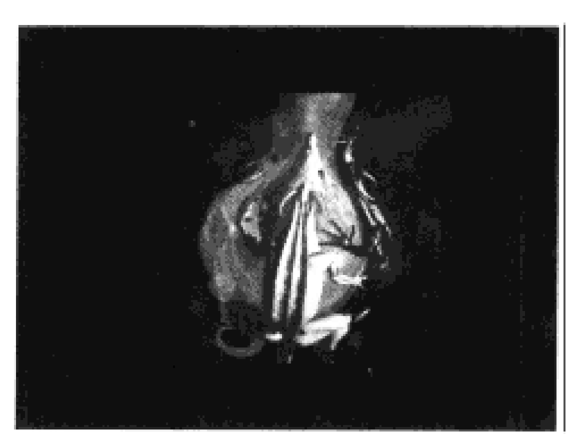


图 2.57　龙之血

第四关，Blood Thirsty：喝下了龙之血后，Mutare 变成了一条龙的样子，拥有使龙的攻防加 5 的能力。

过关指引：这一关比较轻松，先用奖励的龙兵占领地下的东南和西北的无人城市，发展经济。两周后从东北角的地下入口出去，灭掉两家敌人。注意多招几个英雄运兵(要是有回城就不必了)，整顿兵马之后，从西南的地下入口出去，又是两家敌人，都有一定的兵力，但是还是要干掉他们。无论如何，Mutare 最终还是统治了 Nihon!

生命的节日：

第一关，Razor Claw：Clan 王国每三十年就要更换国王。Kilgor 为了得到 Clan 王位必须完成四个任务。第一个任务是三个月内消灭古代巨兽。

过关指引：城里不能建造古代巨兽的洞穴，因此主力部队就是独眼巨人、兽人法师了。慢慢积攒兵力，一路打过去。古代怪兽在地下，入口在东北角(右上)。它的周围有死在它口中的上百冤魂会与你挑战，巨兽并不强大。估计积攒 20 来个独眼巨人，配合其他兵力就可以完成这一关的任务了。

第二关，Taming of The Wild：你要在四个月时间内消灭地图上所有的怪物来证明你有能力保护你的人民，没有一种生物将会加入你的队伍。你有三个助手帮忙，下一关他们还会出现，所以不能被敌人消灭，还要适当练练他们的级别。

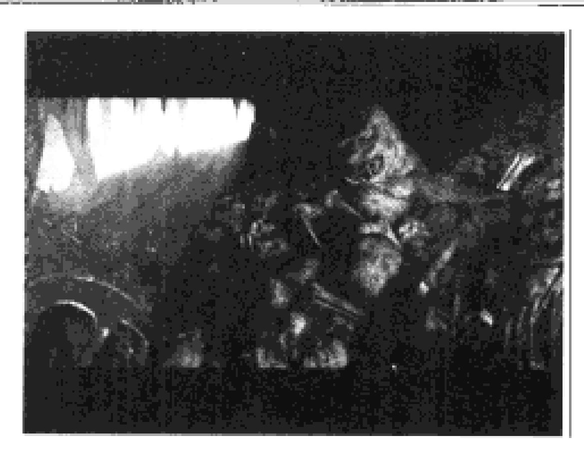


图 2.58 王位之争

过关指引:西南方古代巨兽守卫着一把正义之剑,可以使各项属性加 4。地面的和水里动物比较好打,注意不要漏掉,等以后再找就很麻烦了。地下的黑龙比较难对付,不过经过了这么多考验的我们的玩家一定会完成任务的。

第三关,Clan War:消灭其他的三个与你争夺王位的家伙,确保你能够获得最高的权利。

过关指引:集中我方兵力,在我方的领地内可以收服一些散兵游勇。地图西北角有正义之剑,东南角有天空项链,都可以使各项属性加 4。我的行军路线是从北方坐船到达北方的敌人的领地激烈的厮杀灭掉敌人,然后从坐船去取正义之剑,然后从南岸登陆消灭另外一家电脑。可以穿过地图中间的火山群,进行补给。取到天空项链后就可以去灭最后的敌人了。

第四关,For The Throne:Kilgor 和他的三个同伴最后面对的是老国王的挑战,要在三个月内废黜他。

过关指引:到达老国王的城市有两种方法:一是从关隘过去后拜访蓝色帐篷,然后从东南方的哨卡去挑战国王。另外一种办法是通过关隘后消灭水面上的水精灵,然后从西北角的时空之门过去,在哨卡的巫师得知你消灭了妨碍他的渔场的水精灵的消息后会让你通过。国王的卫队各有所长,也十分聪明,逃的时候绝不会犹豫,进攻的时候令人无法抵挡。首都的防卫更是坚固无比,数量巨大的食人魔皮糙肉厚很经打。这一关没什么技巧可言,野蛮人的游戏嘛,战斗会在你凯旋入城后结束。

玩火:

第一关,Farming Towns:火之女巫 Adrienne 发现死亡骑士正在把活人变成不死军团的战士,她决心阻止这一切,并且消灭邪恶的敌人。这一关的任务是建立一个基地,解放边界两旁的所有城市,消灭所有的不死部队和率领它们的巫师。

过关指引:一开始占领边界这一侧的人城,虽然里面不能建冠军骑兵和天使,但人城里的士兵产量巨大,有很强的攻击力。地图南面有棵大树当你攻击力达到十时可以去拜访它学会高级战术技能。敌人的领地里的先知的小屋里是用一大堆矿和 5000 金子可换闪电链。西面的监狱里有个不错的英雄,而且兵力在开始时比较有用。敌人领地的西北角的蓝色哨卡里面有地狱之盾和地狱之剑,帐篷在我方领地内。三个最强的英雄会和你进入下一关。

第二关,March of the Undead:为了破坏死亡骑士的阴谋,火之女巫 Adrienne 决定先在 7 个月的时间内占领所有的由不死军团把守的生物定居点。6 个最强的英雄会和你进入下一关并肩作战。

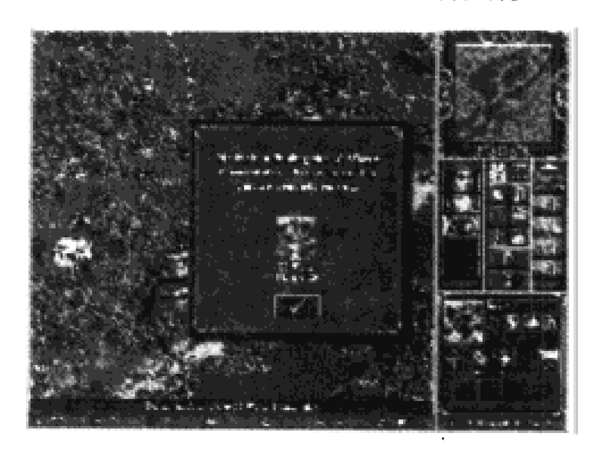


图 2.59 会回城的女巫的茅屋

过关指引:这一关是野兽们的战斗,几乎所有的战斗都是在沼泽地里面进行的,没有探路术、后勤术的英雄可怜地在沼泽里面徘徊。玩家开始没有城堡,但周围的非不死系生物会加入你的队伍。一路向西,通过关隘就可以占领三座城堡,但是这里不允许造九头蛇,必须立刻攻出去。攻占东北方的敌人的城堡,你终于有了自己的终极兵种,但是强大的敌人立刻对你反扑……这一关的特点是任务较多,下面一一说明:用 50 个水晶换望远镜,用望远镜可以学到 Prayer 魔法;消灭西面山谷的钻石人可以得到 Crest Valor,用它可以换到 Conterstrike 魔法;消灭火精灵可以学会 Inferno 魔法;在地下招 30 个水精灵可以换到回城术(还等什么! 交任务的地点是地图上部一个敌人城堡前面);消灭守卫金矿的 1000 个水精灵会得到 1000 个 Conll。西北角的蓝色关隘里面只有些矿,北边的紫色关隘里面有些升级的地方。

第三关,Burning of Tatalia:消灭邪恶的 Harrt 和他的追随者们,就可以从不死军团手中解救 Tatalia 了。

过关指引：到先知的小屋寻找火之书和土之书将对你大有帮助。消灭 Photima(东北方的鬼城)会得到 20 个水银，杀掉 Qenay(北方的鬼城)会学会飞行术。学会之后从东方的地下进入飞过关隘救出英雄 Drakon，他有很强的兵力可用。然后带足兵力到最西面的海岛上灭掉几十只幽灵龙后从时空之门到地下中心，地下的中心有很多好宝物，而且可以招募十多个天使并且可以在此升级，在此消灭几百美杜莎后还可以得到很多矿，打下龙堡后又可以得到一堆宝物和金子。现在可以到地面上用这些矿和 5000 金子造地狱之剑，然后可以到先知的小屋去换到火之书。建议多用鬼城的兵力，因为一般鬼城发展得比你的城市要好。Harrt 领主在地图中间的海岛上，力量强大。把所有不死军团的敌人消灭后就可以结束这个分支了。

Foolhardy Waywardness：

第一关，Lost at See：Christian 是个炼金师，他在海洋中迷失了方向，他要夺取海岛东南的一座城市并把它建造成首都，然后开始自己的归航里程。

过关指引：开始 Christian 周围的 Goblins 都会加入，附近的小城里也没有守卫，但不能建造雷鸟以上的兵种，也不能升级市政厅，还没有酒馆(Tavern)，不能招募英雄。这一关有趣的是在岛上四处乱逛会得到一些好宝贝。一些关隘需要付出一定的矿物就能通过，因此不要试图寻找帐篷——肯定找不到。最好完成一些任务，好宝贝换的东西就好，不过任务要求的宝物一般都在建筑和山后面，不太好找。比如用不能带到下一关的剑换得攻击加 2 等。潘多拉的魔盒千万不要打开，会减你的矿和金子。



图 2.60　迷失的海边森林

最关键是到岛的北方从时空之门到一个众山环绕的地方，从钻石人手中夺取无尽矿车。然后用矿车通过东南的关隘就到达了你要建设的首都了。监狱里的英雄就不要救了，很弱。地图中部偏北的剑客守卫的山谷里有群矮人守着一大堆矿(看是看不见的，但确实有)，在你到城后不停地减矿物时会十分有用。

第二关，Their End of Bargain：Christian 终于找到了同盟，现在是大举反攻的时候了！

过关指引：同盟其实并没有什么作用，他不会主动进攻敌人，还要占你的矿！还好，玩家可以从同盟的城里招出英雄(但是无法招兵和建设)，把同盟的出路封起来，这样呵呵，金子不能落在"朋友"的口袋里……。敌人一共有三个城，呈三角形分布在岛上，右下角的敌人最强大。拜访红色帐篷后可以从哨卡绕过有重兵把守的关隘，攻打右下的敌人。消灭全部敌人后就可过关。

第三关，Here There be Priate：Christian 必须击败所有敌人夺取所有城。哎，又是野蛮人的游戏，你就静下心来拼吧。

过关指引：你的市政大厅不能升级，所以这一关你会体会到金子的重要，干什么都得考虑考虑金子的问题了。从离你最近的地下入口进入，不远就有个金字塔，可以学会时空之门魔法，然后到北边去拣宝贝。地下只有一家敌人，实力不强，尽快灭掉他。地面上的其他三个岛屿各有一家敌人，学会了时空之门后可以缩短运兵时间，消灭敌人只是时间问题。



图 2.61　Christian 的归航里程

第四关，Hurry up and Wait：Christian 受到四面八方的攻击，而时空门几乎都是单向的，他没有办法立刻给敌人以回击。支持四个月的时间，女王 Catherine 就相信你的忠诚了。

过关指引：这一关敌人会不断来你的岛上进行骚扰，你的城市建造进展缓慢。建议一开始的奖励选择两个天使，然后飞到下面不远的关卡内攻占那个建有终极建筑的人类城堡，这样你就不愁兵力和金钱了。再把岛上的剑和速度披风(通过上面提到



图 2.62 誓死效忠女王

的城市前面的关卡的信物)拿到,让敌人永远也进不了你的首都。城市附近的那堆金子有 80 万之多!(赚回了!)以后 Christian 就安心地左征右战,平定天下的时候,还要等一两个月呢!

8.8 轻松秘技

魔法门系列都是给玩家提供了秘技的,在《魔法门英雄无敌Ⅲ》的两个版本里都提供了秘技,而且其数量远远超过了二代,秘技的使用方法也有了一定的改变。

另外,两个版本的秘技并不相同,下面分别介绍:

1. 原始模式下的秘技

所有秘技的使用方法都是先按 tab 键,进入作弊状态,然后输入作弊的命令,在最下方会显示你输入的命令,并且可以修改。作弊的命令主要有这些:

① Nwconlyamodel:立刻建出城里所有建筑(含终极建筑)。

② Nwcsirrobin:任务立即失败。

③ Nwctrojanrabbit:任务立即完成。

④ Nwcavertingoureyes:英雄部队里的每个空位都填上五个大天使。

⑤ Nwcantioch:英雄获得弩车、医疗车和弹药车。

⑥ Nwcigotbetter:英雄提升一级。

⑦ Nwccastleanthrax:英雄获得最大幸运。

⑧ Nwccoconuts:英雄行动力无限。

⑨ Nwcmuchrejoicing:英雄获得最大士气。

⑩ Nwcalreadygotone:观看完全打开的藏宝图。

⑪ Nwcgeneraldirection:打开地图。

⑫ Nwcshrubbery:加各项资源。

⑬ Nwctim:英雄学会全部魔法,且魔法点(spell points)变成 999。

2. 末日之刃的秘技

作弊的方法和上面的相同,这里就不介绍了,下面是作弊的命令:

① nwcquigon:英雄提升一级。

② Nwcpadme:英雄部队里的每个空位都填上五个大天使。

③ Nwcdarthmaul:英雄部队里的每个空位都填上五个死亡骑兵。

④ Nwccoruscant:立刻建出城里所有建筑(含终极建筑)。

⑤ nwcr2d2:英雄获得弩车、医疗车和弹药车。

⑥ nwcwatto:加各项资源。

⑦ nwcpodracer:英雄行动力无限。

⑧ nwcprophecy:观看完全打开的藏宝图。

⑨ nwcrevealourselves:打开地图。

⑩ nwcmidichlorians:英雄学会全部魔法,且魔法点(spell points)变成 999。

第 9 章 三国志Ⅴ/Ⅵ



图 2.63 三国志Ⅴ

9.1　游戏简介

提到《三国演义》与那个激荡人心的三国时代，可以说没有一个中国人会觉得生疏。是的，乱石穿空，惊涛拍案，卷起千堆雪的壮阔景象，谈笑间，樯橹灰飞烟灭的智计权谋，常常成为人们追忆与谈论的话题。而一个个三国人物的故事与传奇，更是广泛地流传于世。这个让人遐想无限的世界在影、视、书等诸方面都有极多成功的作品来展现。其实，这个题材用于游戏是再好不过了，谁不想回到一千八百年前，在那个风云激荡的时代去一展才华，去叱咤风云，逐鹿天下呢？

三国游戏确实也是游戏界的一大题材。前面提到的《三国英杰传》就不多说了，除此之外，还有战棋类的《三国英雄传》，即时战略的《三国志之星海争霸》，格斗类的《三国志武将争霸》，甚至还有桌上类的《富甲天下》，在形形色色林林种种的三国游戏里，最为经典的可能要算光荣（KOEI）公司制作的《三国志》系列了。

《三国志》系列都是典型的策略类游戏，到现在为止，这一系列已经出品了六代了，即《三国志》《三国Ⅱ》一直到《三国志Ⅵ》，而且据业内消息，马上就会有《三国Ⅶ》推出。从已经出品这六代产品看来，图像当然是一代比一代精美，内涵也基本是一代比一代复杂，每一代都尽量做出与上面几代不同的东西，而光荣公司也确实做到了。在这几款游戏中，《三国Ⅳ》便已堪称精品，只是由于出品太早，用现在眼光来看图像差了些。《三国Ⅴ》比前作好不了多少，《三国Ⅵ》采用了窗口化视图，即整个游戏是作为一个窗口直接放在操作系统桌面上的，操作更为方面，缺点是更像一个软件而不像游戏，同时由于《三国Ⅵ》是由台湾第三波公司汉化的，在大陆玩家方面不免遇到内码转换的问题，而且据笔者经验，好像目前还没有一个汉化软件可以完全将其转化过来，这些多少影响了玩家对于《三国Ⅵ》的热情。《三国Ⅶ》目前尚在期待中。现在我们以《三国Ⅴ》和《三国Ⅵ》为例来介绍《三国志》系列的策略类游戏。着重介绍前者而简要介绍后者。

9.2　游戏操作

我们进入《三国志Ⅴ》，首先看到的是一个极为简单的界面。分别是开始新游戏，载入游戏进度和登录武将资料。登录武将资料是一个比较有趣的设定。在这里，我们可以创造一个新的武将，设定他的姓名、年龄、性别，还有他的各项指数。不过只有武力、智力、政治、魅力四项，而且总值是一定的。玩家还可以让自己登录的人成为君主，带领自己创造的一批人马在三国时代建功立业，纵横天下。登录新武将的设定允许玩家将自己代入游戏。不过如果玩家要体验真实历史的话，还是直接进入游戏好了。如果玩家使用的是增强版的《三国志Ⅴ》的话，那么还可以直接选定武将单挑。

然后我们要选择一个开始游戏的历史时期，在《三国志Ⅴ》中一共提供了七个选项。从“黄巾之乱”一直到“星落五丈原”。笔者一直很喜欢诸葛亮这个人物，那么我们就从“208年11月 卧龙出渊”开始吧。然后选择君主，我们就看在诸葛亮的份上点中了“大耳儿”。在此后的各项条件中我们只将难度从初级改为中级就算了，其余都按默认模式吧。

现在进入三国时代。

一开始我们就遇到了一个历史事件：伊籍要求加入，我们当然同意，因为在史实模式下，伊籍本来就是刘备的死党嘛。然后伊籍又向刘备推荐了白眉马良，也拉过来，这样一开始我们就多了两个优秀的内务官，确实是一件大好事。玩家如果选择史实模式的话，可能也会遇到很多历史事件，在《三国志Ⅴ》中设定了很多历史事件，如曹操实行屯田制，袁术称帝等等，只要满足了相应的历史条件，这些事件就会发生。

进入游戏后，我们看见的就是一张天下地图和一个控制框。见图2.64。



图2.64　三国志Ⅴ的游戏界面

背景就不用多说了，玩家可以看到的是中国地图上的一个个城池，城池的外形大小表示了城市的规模。城池的旗帜表示了该城池的归属，没有旗帜的城池为空城。任何一方都可以直接占领。对于这

个控制界面我们要详细解说一下，因为只要弄懂了这些东西，玩家就基本了解了这个游戏。

整个控制框的上半部分是刘备目前的实力情况。在君主头像下方的心型图标表示玩家此时的声望，由图中看来目前值为424。声望直接决定了玩家一月所能发布的命令数。一般来说，声望决定于玩家此时手上的城池数和每个城池的民忠。要增长声望一般可以通过以下办法：通过战争以增加城池；巡视民忠较低的城池，遇民众要求赏粮则不惜血本赏之，尽量给多；遇盗贼则讨伐；遇参军则收之；遇欢庆参加；年初开会提出年度目标，完成目标后可以增加声望。还有一些特殊的事情可以改变声望：得到玉玺可以增长声望100点；答应献帝提出的条件可以长声望；别的君主民忠很低的城市，要求你来攻打，答应并攻克之，可长声望。遇有异人相面，吉相长声望，凶相降声望。君主作恶梦，若责罚将官则降声望，不理睬则不降。

右上角有一个“将”字图标，单击它可以观察目前玩家所有的将领包括资料，见图2.65。

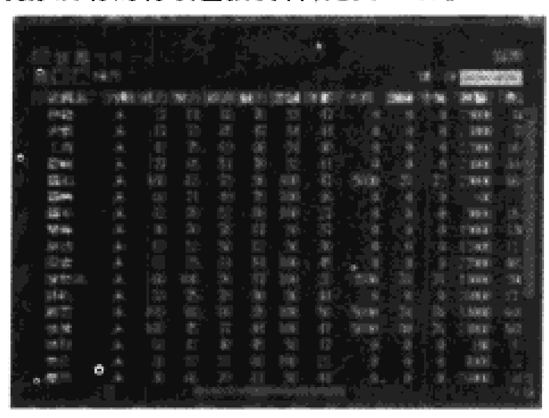


图2.65 《三国志Ⅴ》的情报界面

选定武力、智力等某一项后可以进行排序。左上角可以调节升序或降序、情报详略、界面扩缩。如果选定一个将领，可以观看此将领的生平以及携带宝物。宝物的存在可以增加将领在某些方面的能力。一般说来，宝物可以分为以下几项：兵器，增加将领的武力。良马，利于单挑的追击和逃跑，同时还有一些特殊功能，如赤兔可以增加武将的速攻、强行、骑射技能；的卢加速攻、强行；绝影加强行；爪电飞黄加速攻。书籍类，一般增加将领的智力或政治力。有些书还增加特殊技能，如太平清领道增加仙术。还有两张地图：“平蛮指掌图”和“西蜀地形图”在特殊地域可以增加某些技能。最后一项特殊宝物为玉玺，声望+100。同一件宝物对不同人所起的作用是不一样的，其起始出现的位置大致按小说《三国演义》，如《孟德新书》始出现于曹操身上。赤兔按玩家所选时代分别始出现于董卓、吕布、关羽身上。在玩家最后统一天下电脑会给出一个宝物的拥有率。

然后看看玩家的控制栏，在中央有七个母命令。1.“移动”可将将领移到指定城市。2.“战争”自然是对敌开战了，目标为对方城池，但无法对同盟方动武。3.“君主”一般是用来拉拢将领用，下面有五个子命令：①“赏赐”将领可增加其忠诚度，增加多少视赏赐金数而定。②“宝物”为授予或没收将领宝物，而该将领的忠诚度会随之上升和下降。③“任免”可以改变该将领官职，其带兵数上限会随之受到一定影响。在带兵数上限方面，君主可以带20000兵，智力较高的文官可以做军师，军师可以不只一个，军师也可以带20000兵，而武将中只能有一个大将军，大将军为武将的最高官职，带兵数上限为20000，其余的将领从8000到19000不等。④“重编”用于改变武将的当前带兵数，多余的兵力可以成为预备兵。⑤“酒宴”。将领完成命令是要消耗一定的体力的。体力不足则不能再完成任何任务，“酒宴”可以恢复将领的体力，有时也会有随机现象发生导致不能补充体力。4.“担当”。给没有特定工作的将领安排工作。但不能改变将领目前所主管的工作。要改变的话只能在一月进行。5.“情报”不用多说了。6.“功能”用于设定游戏环境，取、存档和结束游戏。在结束游戏后有一个很有趣的选项：观看剧情发展。此时电脑掌握所有方的控制权，按照一般规律进行发展，如果玩家足够强大而又不再想再费神统一天下，不妨袖手旁观看看电脑的低级是怎样的完成统一的。7.结束本回合的命令。

除了上面的控制之外，在下方还有六个命令图标，分别是六项工作的具体命令。

(1) 外交。有六项工作可以进行。“同盟”即与另外的君主结成同盟。同盟的成功与否大致有以下因素有关：对方的敌对度、同盟时间、同盟时所带的礼物以及所派将领的能力。“同盟”后可请求其与己方共同攻打某一城市。此即第二项“共同”。也可请求其和己方共同研发科技以增强作战能力。此即第五项“研究”，在己方金、粮均少于对方时也可以要求对方援助。此即最后一项“援助”。研究一共有以下几项：强骑兵、连弩、铠甲、投石车、船舱。强骑兵可以增加锥形阵的攻防；连弩可以增加钩行阵的攻击力和射程；投石车可以增加方圆阵的弓箭攻击力；铠甲可以增加长蛇阵的防御力和弓箭防御力；船舱可

以增加水阵的攻防和弓箭防御力。"进贡"可以降低对方的敌对度。"劝降"的成功率极低，并且会极大地增加双方的敌对度。

(2) 计谋。有五项工作，"反间"用以让对方的武将在战场上反叛。"造反"用于让对方城池的太守造反。"煽动"劝说对方城池的百姓造反。"工作"可以降低对方城池的城防。"造谣"可以降低对方城池的民忠。计谋可以作为进攻对方的前奏。

(3) 特殊。"埋伏"会使己方的将领成为对方城池的在野武将，有机会会被对方录用兵掌握一定的权利，这时就可以为己方服务了。"修行"要花费一个武将一年的时间，但是非常有趣。修行中的将领会随机地发生很多事情。剿灭强盗可以增加勇名，如果是水上的强盗可以学会水阵；拜访著名人物可以学会除水阵外的一种阵法；修炼会提高武力；将领甚至还会给君主写信，这一切都给《三国志Ⅴ》增加了不少趣味。"交易"用以金子和粮食的互换。"巡察"可以倾听百姓的请求，增长民忠。

(4) 军事。"征兵"可以较大增加士兵数，但会降低民忠和声望。"募兵"要花金子，所得士兵也较少，但无其他负作用。"训练"不必多说。"掠夺"会较大增加金子和粮食，但对民忠和声望影响较大。

(5) 人事。是《三国志Ⅴ》几乎最常用的项目。"搜索"会随机在己方城池发现在野将领。"登录"可以录用当时游戏中的任何将领，成功率要据很多因素而定。

(6) 内政。增加城池的四项指数：开发，治水，商业，防御。效果看该城的内政官数目及能力而定，如果民忠高的话会有可能导致效果加倍。

《三国志Ⅴ》里的命令介绍完了，玩家此时对此游戏也有所了解了吧。要注意的是一个武将体力有限，且一月只能干一件事，这一点会较大地影响预期的效果。

9.3　征战历程

我们来看一看下面这个简单的统一过程：

首先我们要巩固己方阵营，赏赐己方的将领直到忠诚度都到100就可以一劳永逸了。然后玩家可以用一般方法发展自己的城池，也可以利用游戏的漏洞来迅速发财，方法很简单：先找较有钱的一家同盟，然后每次先进贡后要求援助，直到己方的钱粮超过对方为止，这样可以在很短时间内积攒大量的资源，不过似乎太无耻了些。

然后我们看看当前的情况，上方曹操势力强大，暂不进攻。但一定要注意防范对方的进攻，右方孙权方无杰出人才，但将领普遍会水计与水阵，这对于江南江河间的作战大占便宜，所以要攻下东吴也不太容易。我们先和曹、孙结盟。在12月底时出现了一个随机事件：长沙民众对该城太守韩玄不满，要求我们进攻长沙，正中下怀，我们当然要到长沙进行煽动了。

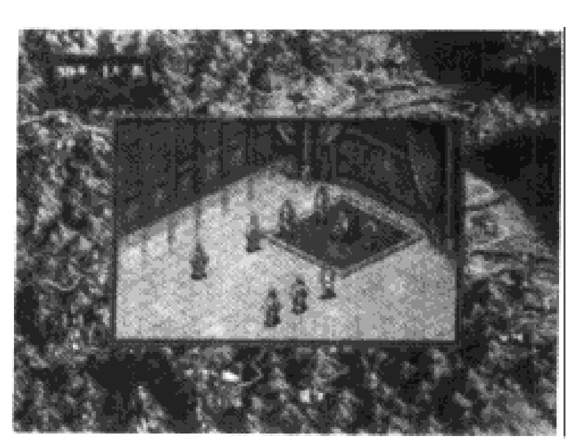


图2.66　召开会议

很快到了新年，玩家可以召开会议以提出年度目标，如上图：完成目标后可以增长君主的声望，这对于早期紧张的命令数可是很有用的。要召开会议只要在六项工作中有四项或四项以上有人担任就可以了。现在军事担当官要进攻江陵；人事担当官要录用张松；内政担当官要将江夏防御力增加100；外交担当官要和张鲁达成13个月以上的同盟；特殊担当官要占领襄阳因为该地能够交易。就我们的情况而言，最有把握的是搞好内政了。一般来说，如果有10位以上的一般能力的内政官，而民忠又不太低的话，我们一年可以将一个城的防御和开发等值增加150以上。

好了，新年到了，我们先将多余的军事担当官都改成内政担当官，计谋担当官不要用参谋诸葛亮兼任，换用智力第二的人来做这份工作吧。每月记得干一次内政。我们要做进攻长沙的准备了。每月记得募兵，训练。计谋里的各项可以无所不用其极。现在我们的黄金有了些增加吧。一月收金，七月收粮是《三国志》系列里的一贯做法，供养军队一年所需的金子也会在此一次扣除。每次执行有风险的任务时不妨听听参谋的意见，参谋的智力会决定其意见的准确度。像诸葛亮之类的顶级谋士出言几乎是百言百准的，不过战争除外，因为电脑对于战争方面的计算偏于保守，这也是电脑一般不会发动战争的原因

不幸的是，孙权抢在我们的前面动手了。他动用了14万兵力，甚至还要求我们共同进攻。使用S/L大法吧，可惜取了三次档都不能改变这个结局。既然如此，不如参加进攻以培养己方将领。

现在我们处于一个很棘手的状况。我们的周围都是同盟城市，并且都是极其强大的同盟，想要翻脸要冒很大的风险。慢慢积蓄力量吧，其间用同盟&援助法获得需要的足够金钱。没办法，谁要咱穷呢？

这样过了两年，我方的总兵力逐渐达到了80000，并且训练和士气都到了100，和曹操的同盟也早过了时间。看看江陵，兵力不足50000，即使算上襄阳的援助我们也有希望拿下这座城池。进攻吧！打好我们的第一战。

攻下江陵后，略为调整，在曹操重兵集结以前尽快攻下襄阳。由于襄阳是大城，又可以交易。兵源和粮食供给就会改善很多。我们从整个地图来制定战略，首先一路北上，直至攻克洛阳，这样可以将曹操的势力范围从中一分为二，隔绝其交通，夺取曹操的西部城池也会容易的多，这一点在《三国志Ⅵ》里体现得更为明显。因为所有与首都隔绝的城市都是无法进行税收和命令的。在占领洛阳后，我们继续向西攻占弘农和长安。由于弘农的地形极为狭隘，易守难攻。而长安和弘农地形要稍好一些，我们可以先攻长安，在较好地形下消灭对方的援军，只要对方没有了有生力量，再攻占弘农就会容易得多。总体来看，这段时间战争极多，由于曹操也开始调集重兵节节防守，战斗减员会很大，金子和粮食可能都会成为问题，多用用进贡&援助就是了。攻下襄阳后在襄阳募兵，此后在洛阳和长安募兵。这样相同资金可以获得更多的兵力。战斗前一定要将士兵训练度提到很高。不过最重要的还是战场上的指挥，我们以洛阳一战为例来说明整个战斗的控制：

此次战役的背景是我方占领长安和洛阳，屯兵于长安。发现曹操在弘农还有14万兵力，强攻极为不利，所以我们首先放弃洛阳，曹操果然派兵占领，然后我们起重兵全力攻击洛阳，以求歼灭曹操的援军。

由于长安和洛阳之间不能直接到达，具有强行能力的刘备、关羽、张飞先期到达，而后面的部队只有5天后才能抵达战场。由上图可以看出，一共有两个关隘。右边由徐晃把守，左边虽然暂无将领把守，但一旦开始进攻对方会很快地在这里集结兵力，而我方现在兵力还较为弱小，不宜强行挑起战争。徐晃武力较高，我们可以考虑用武将单挑解决问题。单挑能否发生主要取决于双方武将的体力和武力，

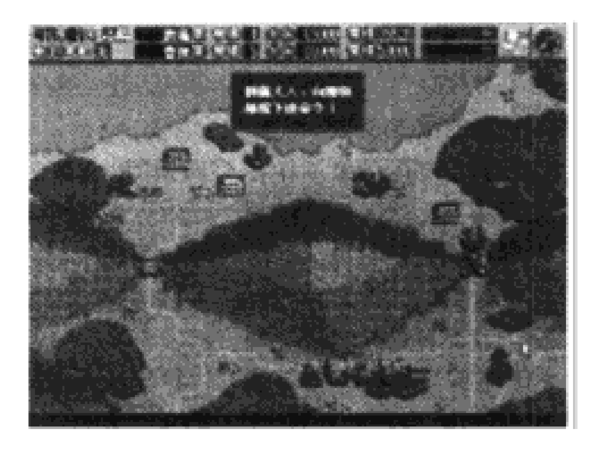


图2.67 洛阳大战

与双方的兵力对比也有关系。但是曹操方武将太多了，两个相距较近的武将在单挑中可以互相支援，关羽虽然厉害但也无法一次干掉对方的两员大将。我们先让刘备和张飞向左，由于此乃对方君主曹操所在，对方的武将纷纷向左集结，唯独徐晃按兵不动，这样给单挑创造了条件。关羽用速攻接近徐晃，这样可以消耗25点体力，徐晃果然中计答应单挑，这是《三国Ⅴ》里的一个常用战术。一般来说，75点体力的关羽，张飞，赵云等名将对于武力100以下的一般武将是必胜的。单挑图如下：

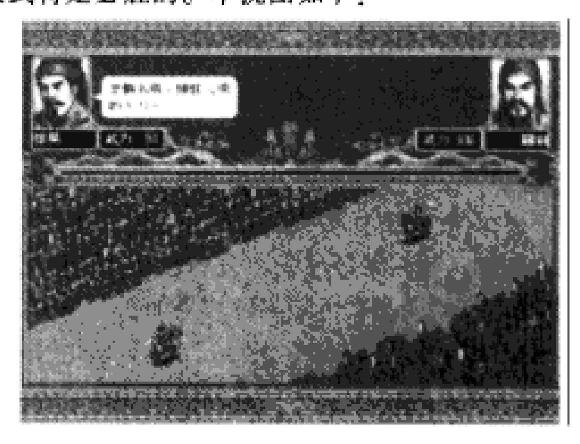


图2.68 关羽对徐晃

干掉了徐晃，占领了左边关隘，就成功了一半。现在宜按兵不动，还剩25天的时候双方的援军都到来了。大量的部队可以从右侧关隘通过，左边用一定兵力抵御对方的进攻。部队里最好多一些能够突击的会鱼鳞阵或锋矢阵的将领，每次可以集中力量攻下对方的一到两支部队。剩下的部队最好有鹤翼阵，这样在多个部队围住对方的时候“一齐”使用可以很大地杀伤对方部队。由于我得将领关索会水阵，可以换成该阵形后到河对岸占领空的城池以降低敌军士气。鱼鳞阵和锋矢阵的防御力很低，在回合结束前用军师或君主可以改变其阵形，最好为防

御最强的方圆阵。如果玩家在此战之前能够获得《太平清领道》等书或有仙人加人就一定要带上，多用用仙术可以省下很多士兵，妖术也有不错的效果。一般来说18回合左右就可以将对方全部干掉了。

洛阳——长安一带的几场大战是整个统一过程的关键所在，经此数战之后，曹操实力大衰，再也无法在东西线同时与孙权和刘璋开战。我们可以向西慢慢蚕食曹操的所有领地。在东线不妨继续和孙权交好。在与曹操相邻的洛阳屯以重兵。这样基本上不用担心你的领地的安全问题。在游戏中期争夺于人才是关键所在，建议玩家在内政、募兵、训练之余多用用人事里的录用，这样既可以挖人家的墙脚，削弱对方的实力，又壮大了自己的"智囊团"。录用得手以后要赶紧将新来将领的忠诚度赏赐到100，以防电脑以牙还牙。这样的话，基本能保证所有的内部城市有两个将领干内政，边境上的防守城市有10个左右的将领(以便能够带领7~8万士兵)，按照电脑对于战争的保守算法，我们就几乎不会受到任何攻击了。

有了一定的城市和人才统一的进程就会快很多了。下一步自然是在西部扩张，败刘璋、擒孟获、灭张鲁。如果玩家乐意可以与张鲁或孟获同盟以便让其帮助自己完成所有的研究项目。此时玩家手上应该有了两队各将近20万的有生力量。好了，分进合击，曹操城池虽多，几年内全部占领也不是太难的事。

最后要向我们先前最忠实的盟友孙权开战了。按照分割敌人的原则，首先要屯兵于我们兴起之处——江夏。等到同盟结束后直接攻下长沙、庐江。将敌分为三块。江东虽然水战颇多，易守难攻，但此时我们集天下之力，亦可轻松胜之。在统一天下之后，会有一段DOS时代的动画，大致意思是说新皇帝登基，遥想当年沙场血战，不由得感慨万千。岁月催人人尽老，一代名将叹蹉跎。可怜天边日徘徊，泪眼朦胧天下白！后人为这位开国的皇帝建造了座塑像。见图2.69。



图2.69　天下一统

9.4 《三国志Ⅵ》

什么都会老化，是的。新陈代谢是自然法则。游戏更不例外。《三国志Ⅴ》在推出的当时引起了很大的反响，但在一切都迅速发展电脑游戏界也很快过时了。在1998年，光荣公司很快又推出了《三国志Ⅵ》。见2.70图；这两个游戏很相似。限于篇幅我们不多介绍《三国志Ⅵ》了，主要讲讲它们的相异之处：

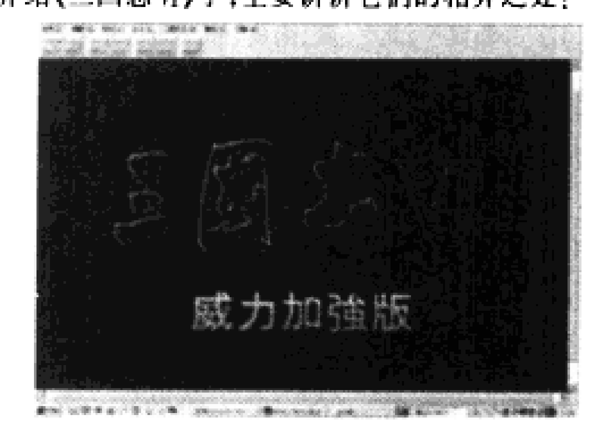


图2.70　窗口化视图的《三国志Ⅵ》

首先读者可以从图中看出《三国志Ⅵ》采用了窗口化的视图。这一点颇为让玩家们不满。不过玩多了之后也就习惯了，况且《三国志Ⅵ》的内容确实不错。由于是台湾第三波公司进行汉化，玩家不可避免要遇到GB码和BIG5码的转换问题。就笔者所用的软件还没有任何一个可以完全完成这个任务，就转化效果而言推荐使用两岸通软件。

与《三国志Ⅴ》相比，在《三国志Ⅵ》的开始界面里多出了一项选择：目标剧本。该剧本下玩家要在有限的时间里完成特定的任务，这些目标剧本分别是：

1. 184年，义勇军初阵
扮演群雄：刘备
游戏时间：184年2月~184年7月(半年间)
胜利条件：
① 在战场上捕获或者杀掉程远志。
② 占领蓟、南皮两郡。
败北条件：刘备死亡。

2. 196年，吕布讨伐战
扮演群雄：曹操
游戏时间：196年2月~198年9月(2年间)
胜利条件：

① 在战场上捕获或者杀掉吕布。
② 占领包括下邳、小沛、寿春在内的12个郡。
败北条件：
① 曹操死亡。
② 献帝失陷。
3. 197年，河北的统一
扮演群雄：袁绍
游戏时间：197年1月～199年12月(3年间)
胜利条件：
① 在战场上捕获或者杀掉公孙瓒。
② 占领襄平、北平、蓟、南皮、邺、平原、北海等郡。
③ 就任大司马以上官职。
败北条件：袁绍死亡。
4. 197年，皇帝袁术
扮演群雄：袁术
游戏时间：197年3月～201年2月(4年间)
胜利条件：
① 修建帝都成功。
② 占领4个以上的郡县。
败北条件：袁术死亡。
5. 208年，赤壁之战
扮演群雄：孙权
游戏时间：208年9月～209年8月(1年间)
胜利条件：
① 占领江陵。
② 在战场上捕获或者杀死曹操。
败北条件：孙权死亡。
6. 211年，雪耻的马超
扮演群雄：马超
游戏时间：211年4月～212年3月(1年间)
胜利条件：
① 在战场上捕获或者杀死曹操。
② 占领长安、洛阳、许昌三郡。
败北条件：马超死亡。
7. 227年，出师表
扮演群雄：诸葛亮
游戏时间：227年三月～230年2月(3年间)
胜利条件：
① 占领包括长安、汉中、成都在内的12个郡县。
② 在战场上捕获或者杀死曹睿。
败北条件：
① 诸葛亮死亡。
② 成都失陷。

进入《三国志Ⅵ》后玩家首先发现的是用声望来限制命令数的情况再也没有了，但是玩家也不可能有太多的事情要干。因为将领的忠诚度是不可能通过赏赐金子得到的。而且征兵数只能是总人口的1/4。在《三国志Ⅵ》里增加了皇帝这个有趣的设定。挟天子以令诸侯玩家也可以做到了。皇帝有以下几个作用：如果玩家不断晋见皇帝，皇帝就会向玩家提出要求，如攻占某方诸侯城市，罢免某人官职，向朝廷捐助金子等等。满足皇帝要求后一方面玩家的仁德会有所增加，这可是很难得的。同时皇帝还会给玩家升官，玩家方君主的官职是该方所有武将官职的上限，而官职高低又决定了带兵数的多少。因此这可是很好的事情哦！玩家还可以以君主的命令向某个诸侯提要求，如果他做到了，当然要升它的官，可是如果我们要求提苛刻一点呢？对方的仁德就会狂降不止，很有用吧。

每个诸侯必须有一个首都，外交、人事、任免、计略、特别五项指令只能在首都中执行。所有的俘虏都集中在首都管理，而且拥有皇帝的话也将出现在首都。内政、军事和移动是在统治下所有的都市都可以执行指令，但是在补给线(与首都的连接)被切断的城市里，就不能执行任意的一种指令。

另外在《三国志Ⅵ》中将领还多出了一项属性：梦，即理想。如果玩家的所作所为为与将领的理想不合，时间长了该将领的忠诚度会下降。由于各武将的理想有很大不同，所以总会有人不满的，这时要赶紧会见有意见的武将了。把几个理想相同的将领派去做同一件事情，效率会很高哦，玩家不妨试试。

《三国志Ⅵ》将领的志向共有以下几种：

【王佐】对皇帝忠心，要复兴汉室。如果你对皇帝抗命，拒绝敕使的要求其忠诚就会下降。

【大义】希望人民过得好，最适合担任内政工作。如果君主常常征兵，或是掠夺，其忠诚度可能会下降。

【才干】希望你多用他做事，他会主动向你争取表现机会。如果从不用他做事，或是被剥夺太守，其忠诚可能会下降。

【割据】希望目标是扩张势力，增强内政，他当太守。如果君主打仗次数太少，或从不用他做事，或是被剥夺太守，忠诚可能会下降。

【维持】希望少打仗，保持安定繁荣(君主打仗次数太多，其忠诚可能会下降。

【安全】不愿冒生命危险，例如“单挑”，若用他单挑会让他非常不爽。君主要他去单挑，或常常叫他去打仗，其忠诚可能会下降。

【霸权】希望君主压倒皇权，成为一方霸主，是汉献帝最恨的对象。君主没有作为，其忠诚可能会下降。

【征服】希望君主多打仗，是好战份子。也希望君主多召些人才。如果君主打仗次数太少，其忠诚可能会下降。

【出世】跟才干相类似，以出头为主。不过他是官位越高越好，倒不在乎多做事。君主给大家升官时不升他，忠诚可能会下降。

【隐遁】不爱管世事，隐居的高人。这种人很难录用，用了也讨厌多做事，叫他做事就可能降忠诚度。

【义侠】因为君主个人魅力才跟他在一起，刘备手下这种人较多。但是君主若是坏事做尽，他就可能逃跑。

《三国志Ⅵ》与前作最大的不同在于战斗方面的改动：首先如果被攻击方的谍报值够高的话会发生两场战斗：野战和攻城战。在具体战斗上采用的是半即时战略形式而非传统的战棋类，玩家每三天才能下一次命令，因此一定要考虑对方的动向。《三国志Ⅵ》里当然会有武将单挑，不过现在对于武将单挑，玩家有部分的控制权了。一个武将有或多或少的武将技，如先发弓箭，大喝，一击必杀。技与技之间存在相克的关系。玩家要根据对方的技合理安排己方各种武将技出手的顺序。单挑图如图 2.71。

好了，《三国志Ⅵ》就介绍到这里吧，当然从细微处来看它与前作还有很多的区别。很多地方都要玩过的人自己才能体会到。总体来看《三国志Ⅵ》的内容还是不错的，对它感兴趣的玩家会很快忘记内码转化所带来的不快而投入其中。毕竟，于乱世中统一天下是每个人心中的梦想。

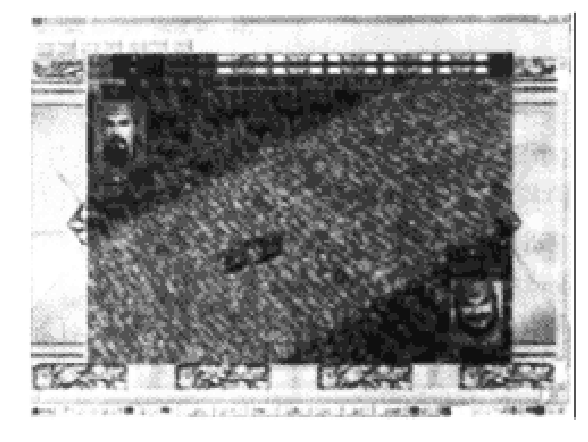


图 2.71　关羽对张飞

除了《三国志》系列之外，光荣公司还做了不少的策略类游戏，另一大类是以日本战国时代为背景的，如《太阁立志传 1,2,3》,《天翔记》,《信长之野望》等，这些游戏也吸引了不少中国的玩家，甚至很多人还为此专门去了解日本的历史，如果读者在网上看见了织田信长、丰臣秀吉一类的 ID，有很大可能便是此类游戏的影响。可以说，大量的日本游戏将大量的日本文化引入了中国。游戏同样可以作为文化的载体，尽管它还不被当前的主流意识所承认。

在《三国志Ⅵ》中有一个小秘技，介绍如下：在地图中将游戏移到以下 3 个地方点二下鼠标右键会得到一些隐藏的功能：1. 台湾岛：可将城中的部队全数解甲归田。2. 海南岛：可更改操纵的君主。3. 本城：可更改国号。

三国的历史影响深远，三国的传说源远流长。道不尽的三国故事给我们带来了优秀的电影、电视、音乐、小说，以及游戏。那么，就让我们从这个角度去重新领略三国的滋味吧。

第 10 章　盟军敢死队



图 2.72　盟军敢死队

10.1 游戏简介

之所以将这个游戏放在最后再写,一方面是因为这个游戏较于前面的游戏是推出最晚的(《英雄无敌Ⅲ》除外)。这个游戏是 PYRO 制作,由 EIDOS 于 1998 年发行的,如果读者玩过古墓丽影(Tomb Raider)系列游戏的话,那么对 EIDOS 一定不会陌生,笔者对这个公司代理发行的游戏一向颇有好感。在这个游戏推出的时候,整个电脑游戏界一直没有令人耳目一新的东西了。游戏厂商所能做的一直是将音效做得更逼真,将画面做得更精致,但是在游戏的本质上一直没有大的突破,包括《帝国时代》、《星际争霸》这些游戏中的翘楚也不能做到,而《盟军敢死队》(Commandos,又称《二战特种兵》)却做到了这一点,我们在这里要介绍这个游戏一方面固然是因为游戏本身的优秀,另一方面也是因为它在游戏本质上的创造性。

《盟军敢死队》的类别归属一直是一个问题,由于这个游戏采用了很多其余游戏的内涵,即使策略正确,也极有可能因为操作的原因而 Game Over,也就是说这个游戏对玩家的操作水平作出了较高的要求。这在前面介绍的《英雄无敌》、《三国志》等系列典型策略类游戏里都是没有的。同时《盟军敢死队》里对方和己方的行动是同步的,也有即时战略游戏的特点,但它与传统的即时战略游戏却又大异。总体看来,整个游戏的最吸引人之处在于其策略的制定,而非其余。因此我们暂且将其归入策略类。

在《盟军敢死队》里,玩家将控制六名不同兵种的特种队员,每个队员的能力和性格都有很大的差别,随着完成一个个任务的朝夕相处,你会越来越觉得他们是充满个性活生生的人,而不是一堆比特。由于每个任务的出场队员都不尽相同,而敌人又十分强大,这就要求玩家在绝对熟悉各个队员特性的基础上针对不同的人员组合作出不同的战术计划,这更丰富了游戏的乐趣所在。每一个任务都会让玩家绞尽脑汁,而每次玩家率领着特种小分队撕开敌人一个近乎完美的防御网的时刻,那种无以言传的激动和自豪也许就是最高的奖励。在较为单纯的游戏结构和规则下,《Commandos》提供了一个崭新的简单中孕育无限的典范。

《盟军敢死队》并不以声光效果取胜,这并不意味着游戏的画面表现得马马虎虎,相反最令人一见钟情的恰恰是它那无与伦比的美景,但你可以明确感受到这种完美是和游戏的情节紧密结合融于一体的,而不是那种为了声色而声色的空洞无物。从北欧的白雪皑皑到非洲的黄沙漠漠,从地中海的伊斯兰风情到德国古堡的巍峨庄严,几乎每个任务呈现在玩家面前的景色都各不相同,相比于许多即时战略游戏几乎关关都似曾相识的情况,《Cmmandos》的艺术设计功力和辛劳自然不言而喻,而它带给我们的感动和愉悦也是巨大的。在布景的千变万化之外,游戏人物的刻画同样是细致入微的,你可以清楚地看到雪地上残留着搏斗后留下的血迹和凌乱的脚印,你也可以看见我们的间谍穿着德国将军服在敌人基地内煞有其事地拍拍袖章上的灰尘,然后举头四顾的传神细节。配合着几首简单但恰到好处的情境乐曲和丰富的音效和人声,让我们仿佛超越了时空的阻隔,触及到了半个世纪前的硝烟。

10.2 游戏操作

好了,我们就从游戏的角度来看看这个游戏。还是从控制入手,由于该游戏对控制要求较高,熟练掌握快捷键极其重要,我们就详细介绍快捷键。

整体控制:

【地图】单击记事簿图标并单击小地图上某一地点即可转换至相应场景。类似于即时战略游戏中的迷你地图。

【任务简报】用 Ctrl + B 或单击小地图卷角拉出任务简报。

【视野范围】按住 Shift 键,然后单击敌军士兵,即可看到该士兵的视野;单击空地,可以了解该地区能被哪些敌人看见。敌人的视野分为两种:远距离区和近距离区。玩家从颜色深浅很容易看出来。你的人若在远距离区,有可能会被敌人发现,除非他卧倒在地;若在近距离区里,则无论怎样都会被发现。

【场景平移和缩放】"+"放大地图,"-"缩小地图,"*"恢复原样。

【多窗口模式】F2 至 F7 可以用多窗口进行游戏,每个窗口可以单独进行缩放和游戏。

【锁定移动目标】单击上方的摄像机图标或按住 Alt 不放,再单击目标单位或区域,即可以以该单位为中心始终观看。

【选定人物】选定单个人物只要单击该人物或图标,或用 1~8 数字键。要选定多个人物只要按住 Ctrl,再依次选定就可以了,或用鼠标右键拖动选择。0 键为取消选定任何人物。

基本动作:

【运动】用左键单击某处即为走到该位置，双击为跑动。跑动中右键为取消

【卧倒/站立】单击上方的相应图标即可，也可用C/S实现。

【取物】单击手形标志或按H键，再选定该物品。

【可控器械】当有可控器械时，图标将转换为一只手握住工具的标志，然后单击即可。

【建筑物及车辆】很多建筑物和车辆是可以进入的。进入图标同前。当进入后，单击左下照片图标就可以出来了。

【劫狱】单击右下角的牢狱图标可以救出监狱中的人。

下面是每个人物的单项指令：

一、绿色贝雷帽

【手枪】单击手枪或按快捷键G，再单击射击目标。

【匕首】单击匕首或按X，再单击刺杀目标。

【登山】当游标变为登山斧图标，再单击可以爬上爬下，右键停止。

【诱引器】单击诱引器图标或按Q，可以在该地放置诱引器，再单击遥控器开关或按I键可控制其开启或关闭。

【搬油桶及藏匿死尸】单击油桶或按H键即可搬动油桶，放置于死尸位置即可藏匿死尸。

【搬死尸】类同于搬油桶。

【伪装】在雪地或沙地，单击铁铲图标或按F，即可藏匿自己，按右键取消。

二、狙击手

【手枪】同前。

【步枪】单击瞄准准星图标或按R键，放大目标后再选定对方士兵即可。步枪射程极远，但子弹是有限的。当目标在射程以外或被物体挡住时，该瞄准准星将变成红色。

【医药包】如果间谍或司机没有参与任务，那么狙击手将携带医药包，单击其或按K，再单击己方目标即可。

三、海军陆战队员

【手枪】同前。

【匕首】同前。

【充气橡皮艇】充气橡皮艇可以像物品一样获得，在水边单击放置或按T可以充气并放在水上，充气橡皮艇被枪射中后会漏气，需要重新收起并充气。

【潜水器】海军陆战队员总是随身携带潜水器，当在船上或水边时单击潜水器图标或按D键可以开始潜水，潜水是不会被发现的，在浅滩处再单击潜水器图标或再按D键可以从水中起来。

【猎鲨枪】单击背包中的猎鲨枪或按J键，再选定目标就可以用猎鲨枪杀敌。

四、工兵

【手枪】同前。

【陷夹】单击相应图标或按J键可以在该地放置陷夹，任何踩中陷夹的敌人都难逃一死。

【定时炸弹】单击相应图标或按B键可以放置定时炸弹，然后要迅速离开。11秒后定时炸弹将爆炸。定时炸弹一般在敌后获得。

【遥控炸弹】单击相应图标或按B键，然后单击遥控图标或用A键可以起爆。通常在敌后获得。

【手雷】单击相应图标或按E键，再单击目标地点就可以投掷手雷。手雷通常在敌后得到。

【夹钳】单击相应图标或按W键，再单击防护网可以破坏该防护网，但有些防护网如电网等无法破坏。

五、司机

【手枪】同前。

【冲锋枪】单击相应图标或按M键，再单击相应区域，会对相应区域进行扫射。

【医药包】同前。

【车辆】进入驾驶座舱后，按住Ctrl键再单击预定目标，即可开火。

【火力点】将鼠标指向无人占领的火力点即可占领，占领点后可用其进行攻击。

六、间谍

【手枪】同前。

【毒针】单击相应目标或按L键，再选定目标即可。

【获得德军军服】只要用获得物品的办法拿到晾晒的德军军服，间谍就可以摇身一变为德军将军。

【再度利用德军军服】当身着德军军服的间谍被对方识破(如在对方视野使用毒针或手枪等)，只要到安全地点单击衣服图标或按U键就可以重新恢复将军身份。

【吸引敌人的注意力】当间谍身着将军服时，单击勋带图标或按D键，可以吸引敌人的注意力。右键取消。

【医药包】同狙击手。

【搬动死尸】同绿色贝雷帽。

10.3 过关介绍

好了，我们看看游戏吧！

第一关，战火的洗礼（见图 2.73）

1941 年 2 月 20 日。挪威。

任务背景：自 1940 年 6 月英法军队在挪威的敦克尔刻大撤退以后，德国占领了挪威。德国空军在 Trondheim、Herdla、Stavanger 建立了重要的空军基地，整个北海笼罩在德国轰炸机的阴影之下。我的第一个任务是为了配合对 Stavanger 空军基地的突袭，去炸毁敌人的在 Solo 的一个通信站，这将使敌人的无线电通信阻塞几个小时从而延缓德军的增援。



图 2.73 战火的洗礼

战术要点：一开始三个队员分散在不同的区域，各自迅速解决掉周围的岗哨，绿色贝雷帽可用伪装＋匕首干掉两个敌人。司机用冲锋枪就可以解决一个巡逻的二人小分队了。中部岛上的海军陆战队员可先用手枪朝空地开上几枪，将第一个敌人引来解决掉，然后可不费一枪一弹暗杀掉剩下的两个，夺得充气橡皮皮艇后将另两名队员接上船，然后在北方小岛的左下方登陆，贝雷帽和司机先躲在房角，趁巡逻队走过之后迅速上前解决掉沙坑中的机枪手，司机控制机枪将还没走远的德国巡逻队干掉，贝雷帽从附近搬一只油桶放在通信天线旁，走远一点后用手枪引爆，任务完成。

第二关，寂静的爆破（见图 2.74）

1941 年 3 月 1 日。挪威。

任务背景：英军配合挪威抵抗军展开 Claymore 军事行动，这是一次中等规模的军事行动，主要军事目标是破坏 lofotein 岛上的工业设备，商船；招募新兵；铲除亲德的 Ovidkum Ouisling 政府的支持者。我将在 Stamsund 地区登陆，设法渗入 Storfjord 附近的军事基地，炸毁基地内的燃料仓库，这将大大削弱敌人坦克部队的活动范围。

战术要点：这次有五名队员，可以在拐角处用齐射先干掉附近的三个巡逻兵，然后派狙击手到岸边用步枪将对岸围墙上的岗哨端掉，要注意河上的巡逻艇。乘巡逻船开过的间隙，用海军陆战队员将队伍分两批运过河，在岸边礁石后隐蔽，贝雷帽先爬上围墙，放下扶梯，干掉大院内的两个鬼子，要注意的是在这里不能有大的响动，否则会引发警报，引出无



图 2.74 寂静的爆破

数的敌军。那样就几乎没法过关了。贝雷帽完成任务后其他人迅速进入，司机开动卡车，工兵同志在那个锅炉一样的燃料仓库旁放好一枚炸弹后与大家一齐迅速进入卡车，司机一路直开向基地外的大路尽头，身后"轰"一声巨响，敌人的燃料仓库想必已经灰飞烟灭了。如果玩家有耐心的话，可以将敌人全部歼灭。门外的四人队可用陷夹干掉，墙头的看守机枪的敌人好像不多于步枪子弹。所以还是很容易的。

第三关，夭折的工程（见图 2.75）

1942 年 3 月 4 日。挪威。

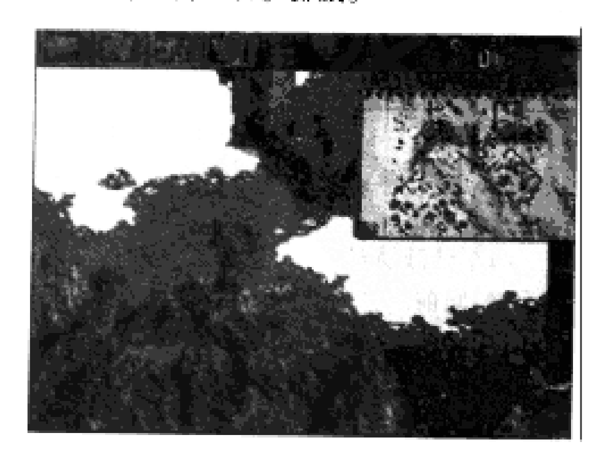


图 2.75 夭折的工程

任务背景：挪威境内风起云涌的抵抗运动被组织起来，使敌军坐无宁日，希特勒不得不从地中海(Mediterranean)战役中抽调兵力来应付挪威的局面，减轻了盟军主战场的压力，以少量的资源到达了最大的成果。我这次的任务是炸毁 Eidfjord 附近的 Sysendam 水坝，这将使该地区的电力供应完全被切断。

战术要点：先在拐角处用齐射快速将附近三个巡逻兵引来干掉，然后将桥这端的敌人都做了，这里玩家可以采用一个战术：让一个人到对方的远端视野里，突然站起，然后迅速趴下，对方会循迹赶来，在这段时间里让这个特种兵爬到另外的地方隐藏起来，然后可以用手枪或其余特殊武器将对方干掉。让海军陆战队员来到河边，潜水至山崖下方敌基地，里面人很多，不要紧，掌握好次序一个个解决掉。然后拿取皮划艇回来接间谍到刚才的基地内偷德国军官服一套穿上。然后回桥边，间谍一路小跑到河对岸敌基地内关掉电网开关，再用毒针将几个沿河岸的士兵干掉。海军陆战队员用船将剩下人接过来，工兵剪开铁丝网偷到两个定时炸弹，贝雷帽和间谍干掉门口的哨兵，工兵先炸碉堡，同时所有人上船，在碉堡爆炸同时在水坝里放置炸弹，然后迅速离开，水坝爆炸后，所有队员以最快速进入西北方前来接应的卡车，扬长而去。

第四关，重拾信心(见图 2.76)

1941 年 3 月 10 日。挪威。

任务背景：德军对英国本土空袭作战越来越激烈，伦敦、利物浦、哥拉斯格沃等许多城市遭受严重打击。丘吉尔认识到加大敌后地区的作战具有不可低估的鼓舞民心的巨大作用。据悉，在挪威 Trondheim 的德军司令官们将指挥所设在 Stokkan 的一座别墅内，我的任务就是去摧毁它，让敌人领教一下我们的力量。

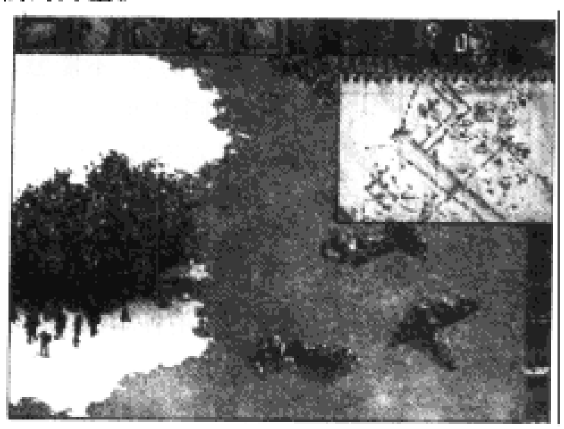


图 2.76 重拾信心

战术要点：此关敌人虽然比上一关多，没关系，看到坦克了吗？只要先用工兵的陷夹配合贝雷帽的匕首和手枪干掉通往坦克的障碍，再让司机进入坦克就可以完成一大半任务。首先可以将右下方的守军一锅端，之后隔着河岸对上方进行扫射，它的射程一定比你想象的要远，对方指挥所附近会有不少人出来，记得全部干掉，多一些耐心。狙击手在桥头干掉对岸的一个摩托车兵后，和海军陆战队员顺着铁路桥旁的栏杆下到河底；剩下人则过桥，注意过桥时别被火车压着了，在对岸将附近巡逻的家伙都引过来干掉(别用手榴弹，会引发警铃)，玩家有耐心可以将右侧的敌人都干掉，之后还可以抢到汽车，用之横在铁路上，可以让火车停止运作。然后所有人爬到基地大门，用贝雷帽将门卫都消灭，工兵乘机从树林里穿到最上方的降落伞处，拿取地上的火药，回到大门。接下来，所有人趁机奔入敌指挥部，工兵实施爆破，然后登上敌人的巡逻船，逃到脱离点就可以了。

第五关，打草惊蛇(见图 2.77)

1941 年 5 月 2 日。挪威。

任务背景：英国的利物浦及其他港口被德军的空袭重创的同时，英军在克里特半岛的战事也频频告急，看来要在挪威制造一种进攻的假像已迫在眉睫。我的任务是破坏 Herdla 飞机场附近的雷达站，如此一来敌人的海岸防卫体系将变成睁眼瞎。

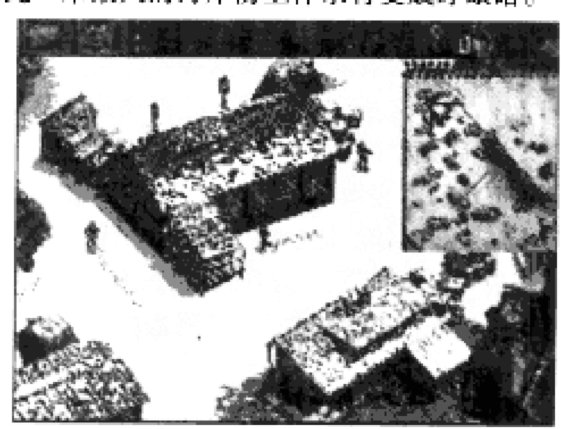


图 2.77 打草惊蛇

战术要点：这次任务的要点也是尽量不要惊动敌人，至少在山下时是这样。先用贝雷帽帮助间谍取得衣服，再用间谍控制对方士兵的目光，而贝雷帽进行暗杀和隐藏尸体。干掉居住区的一些敌人后，间谍走向缆车上山。贝雷帽可以爬上崖壁，不过在崖壁附近是有地雷的，注意观察对方的巡逻路线就可以了。接下来干掉零星敌人，用一两个汽油桶同时炸掉雷达和巡逻的人。钻入飞机逃遁，We are

flying!

第六关，Leopold的威胁(见图2.78)

1942年5月10日。挪威。

任务背景：德国对苏联的入侵战役——巴巴洛莎战役即将开始。德军在挪威境内进行了几次军事演习，他们将长射程巨炮Leopold用来攻击挪威抵抗力量。我必须在它被送往东部前线之前让这个危险的武器永远沉默。



图2.78 Leopold的威胁

战术要点：从上一关开始就会体会到触发与不触发敌人警铃的天壤之别，所以为了顺利地完成任务，必须努力训练完美的连续刺杀和协调作战。一开始的那幢古堡是个不小的挑战，需要贝雷帽的完美运用。到了地图下部时，敌人的一辆SDKFZ231轻型坦克会开过来，让工兵在他必经之路上埋下颗遥控炸弹，爆炸之后注意隐蔽。接着往敌人基地内渗透，狙击手搞定屋顶上的哨兵后，又是贝雷帽在院子里的快速刺杀表演。终于来到巨炮旁，先别忙着引爆，想好退路再说，把上方屋子里和机枪周围的敌人统统消灭干净，工兵安好炸药后，三人一起匍匐到机枪沙坑附近，引爆炸药吧。等到接应卡车一到我们就安全撤离了。

第七关，狼群(见图2.79)

1942年2月7日。挪威。

任务背景：德国的潜艇严重威胁到为英国运输物资的商船，现在德军又更换了所有潜艇的无线电密码，使我们更难掌握他们的动态。不过，根据敌人更换密码前最后一个破译情报分析：有一批潜艇正在挪威Arendal港停泊，去炸沉它们。

战术要点：我方队员被分隔在两个地方，先让上方的间谍偷取衣服后，岔开降落伞附近的敌军注意力，工兵取得四颗炸药。那边贝雷帽的任务十分艰巨，敌人村落最上方的屋子后开枪不会触发警铃，好好利用吧，接下来设法搬一汽油桶在敌军营旁，开枪引爆，再消灭赶来的敌人，好了，快派海军陆战队员去划码头处的小船，贝雷帽干掉灯塔旁巡逻的三个鬼子后赶回小船上。再回到敌人基地，让间谍进入操场截住巡逻的五个家伙，工兵悄悄地到另一个小操场的兵营旁放一颗定时炸弹就瞧好吧，依法炮制毁掉另一个军营，司机趁混乱抢到码头旁的SDK-FZ231轻型坦克，疯狂扫射敌人，顺带把左右两门炮也解决掉。之后小船赶快划过来。将工兵接到潜艇旁，工兵大叔剩下的两颗雷正好派上用处，注意需安置在潜艇上的鱼雷处。大功告成后大家一起坐船向东部撤退。



图2.79 狼群

第八关，烟火(见图2.80)

1942年10月19日。埃及。

任务背景：蒙哥马利(Montgomery)元帅来到了阿拉曼(El Alamein)，英军和德意联军都在紧张地备战，阿拉曼战役即将拉开序幕。而英军频繁地扰敌，打乱敌人的部署，这次我的任务是攻击一个在Tell el Eisa附近的补给中心，让敌人的坦克变成一堆废铁。

战术要点：突然面对北非的黄色沙漠，玩家一定觉得很新鲜吧！好！伴随着雄壮的音乐，说干就干，然而此关的难度是有史以来最难的：你不能触发一次警铃，否则别想完成任务。狙击手的六颗子弹分别要留给山上最右处的炮手和旁边的一个小兵，山下的机枪手和周围的两个岗哨，以及敌人军营屋顶上的那一位，绝对不能浪费；剩下的就全部交给贝雷帽，记住多用用贝雷帽的引诱器。在高地上要合理利用引诱器吸引目光的作用，利用各个敌人目光交叉的空隙，另外在沙地里贝雷帽是可以伪装的。如果能将敌人一个个地斩杀于刀下，那种成就感是无与伦比的，看着贝雷帽在敌营中穿插杀敌，仿如是在

表演佛朗明戈舞一般，足可以称为一种艺术。至于剩下炸毁那三个储气罐简直就变得如同例行公事一般无味了。努力吧！此关对玩家的策略安排和控制水平都提出了很高的要求。笔者个人认为此关是20关里设计得最好的关之一。



图2.80　烟火

第九关，礼节性的访问(见图2.81)

1942年10月20日。埃及。

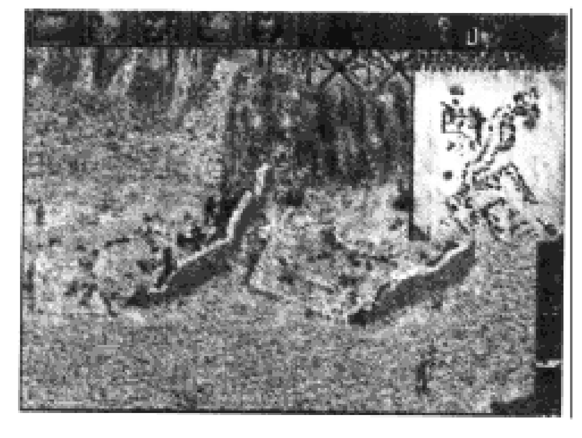


图2.81　礼节性的访问

任务背景：现在每一个在阿拉曼的人都在想同一个问题：为什么蒙哥马利元帅还不下达进攻的命令？这个时候，这位英军统帅正在筹措更多的兵力和物质，准备一举给予隆美尔(Rommel)军团一个占压倒性优势的攻击。为了配合元帅的计划，我将穿过前线雷区，降落在敌人第21坦克部队驻扎的Babel Oattara地区，尽可能去进行破坏，然后在敌人的眼皮底下消失。

战术要点：比起上一次任务，这关容易多了，不过要取得最快的速度奖励也不是件容易的事。注意两点：1. 敌人军营和坦克房一定要同时引爆。2. 工兵的两颗雷炸坦克房和粮仓，还有那辆红色的油车也可以用来引爆，再加上四个油桶，刚刚好够用。最后乘敌人军营中的卡车从下方驶离。

第十关，伊卡尔斯的坠落(见图2.82)

1942年11月14日。利比亚。



图2.82　伊卡尔斯的坠落

任务背景：阿拉曼战役后的第十天，北非的军事形势起了一个戏剧性的角色互换，隆美尔溃败到EL Agheila的Lybian。不过，我们的皇家空军上校Gregor MaRae在执行侦察敌军阵地时被击落，现在正关押在EL Agheila附近的飞机场，我们的任务是去救出他。(伊卡尔斯是古希腊神话中飞得太高被太阳烤焦翅膀的那个神仙。)

战术要点：一开始用手枪引来敌人，工兵用一颗手榴弹就解决，剩下的不难搞定，基地里面的敌人的防御体系很完善，先干掉门卫后，让贝雷帽从墙头爬入，从最近的一个杀起，凭玩家到现在的经验应该不是难事，一直将基地里单个的哨兵全部解决，此时飞行员也应该救出来了，让他和狙击手、工兵隐蔽待命，司机赶快到最下方和贝雷帽偷取一辆坦克，然后与敌人展开一场坦克大战。注意要眼明手快，在敌人坦克开火前置它于死地。其余的人赶快登上坦克，工兵别忘了炸毁那座房子。前往机场的路上还要消灭敌人一辆坦克和三个机枪手。这时机场左方的兵营里也会出现敌军，这座兵营是炸不掉的，用坦克轰击一阵，贝雷帽乘机把旁边两辆德国飞机给炸了，等敌人一批被消灭后的空档，大家一起跑上飞机。如果玩家对坦克大战不太有信心的话，可以救出飞行员后直接逃离，用狙击手干掉对方的防御机枪，引发警报后用工兵在门口炸掉对方的坦克即可堵住门口。

第十一关，危急时刻(见图2.83)

1942年12月3日。利比亚。

任务背景：轴心国军队从突尼斯开始猛烈的反击；这时，指挥部决定对敌人控制的利比亚展开小型的突袭。玩家的任务是切断敌人的补给和通信，收

集隆美尔部队的情报。我们带领小队穿过封锁线，到达 EL Agheila 南面的 Maradahi 油田，把敌人的部分兵力吸引到该地区。

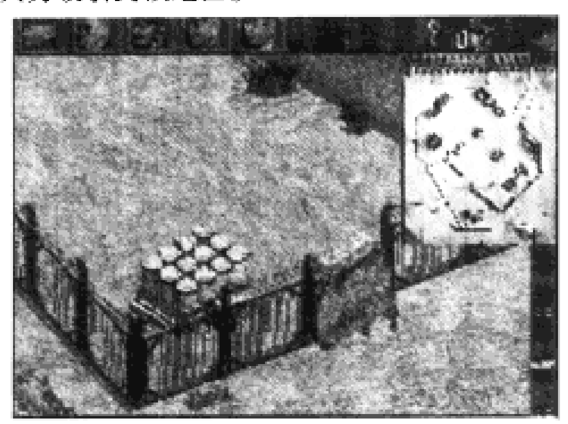


图 2.83 危急时刻

战术要点：本关是要炸毁地图上的四个钻油平台，间谍在营区里不断地找人"谈话"，贝雷帽则杀得不亦乐乎，当心藏好尸体，别让那组巡逻队看出破绽。这个地区杀光后，留那巡逻队继续转悠吧，不要太早碰响警铃。全体队员移动到中部营区门外隐蔽好，间谍找另一组巡逻队谈话，贝雷帽爬上侧面的小山，从那里潜进敌人基地；同时狙击手将与间谍谈话的巡逻队干掉，扫除大门口的两个哨兵后，间谍前去接应贝雷帽，清理小院内和院门口的敌人。接着贝雷帽原路返回，再干掉大门内的两个哨兵，工兵在两个钻油平台边放好炸弹后，大家赶快进入 SDK-FZ231，一路压过去吧。开过隧道后，不要与敌人的 SDKFZ231 硬拼，可以用一个定时炸弹完成任务。绕到兵营后面，让贝雷帽搬个汽油桶，炸了那个兵营，再爬下山崖，炸毁另两个钻油平台（工兵此时别忘了开遥控炸弹的起爆器）。最后开回隧道，如果敌人的 SDKFZ231 堵在里面，把他硬顶出去，从西面的小路撤退。

第十二关，在屋顶上（见图 2.84）

1943 年 3 月 15 日。突尼斯。

任务背景：盟军控制了利比亚，下一步就是将敌军逐出突尼斯，但在 Mareth 防线遭到了敌人激烈的抵抗。而我的部下在侦察敌人防卫力量时被敌人发现了，现在他们正分散在城市里等待时机逃跑。

战术要点：虽然敌人密密麻麻地看上去好吓人，但凭借着贝雷帽、间谍、狙击手的黄金铁三角，应该没有什么大难度；狙击手的子弹也很充裕，找要紧的敌人射击就是了。

第十三关，大卫和哥利亚（见图 2.85）

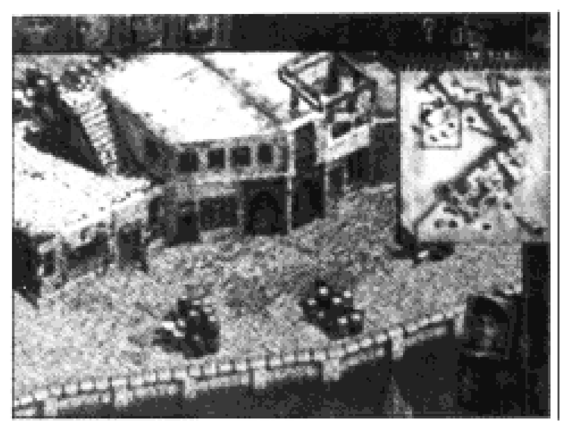


图 2.84 在屋顶上

1944 年 5 月 15 日。法国。

任务简报：俾斯麦号战列舰曾是德国海军的明星，但却在 1941 年 5 月的第一次出击途中在北大西洋被击沉，虽然如此，但它的强大火力依然使英军的胡德号战列巡洋舰长眠海底，整个英国海军陷于疲于追逐的境地。现在，根据法国抵抗组织提供的情报，在法国的 LE Havre 港一艘俾斯麦号的复制品正接近完工，不日将开赴诺曼底执行巡航。我将在法国抵抗组织的帮助下到达那里，将敌人新的神话终结在那里，为未来的军事行动扫清道路。

战术要点：这关似乎太简单了，扫清所有的敌人应该不是件困难的事。但要注意的是，工兵的唯一一颗雷引爆军舰旁的油罐；在海军陆战队员驾驶小型潜水艇向巨舰发射出鱼雷后，立刻切换到司机，他此时应该在下方第一个闸口的炮台上，赶快让他将炮口对准左下 45 度角处，在敌人的巡逻船刚露出头就将它击毁。最后最讨厌的是敌人的一辆装甲车卡在一个要害处，看上去海军陆战队员根本无法将在闸口平台上的队员们接走，其实闸口斜坡旁的一个死角不会被装甲车的视线范围扫到，让小船停在那里，队员们一个个匍匐前进可以进入船只，所有人到齐后小心地开到下方浮标处。

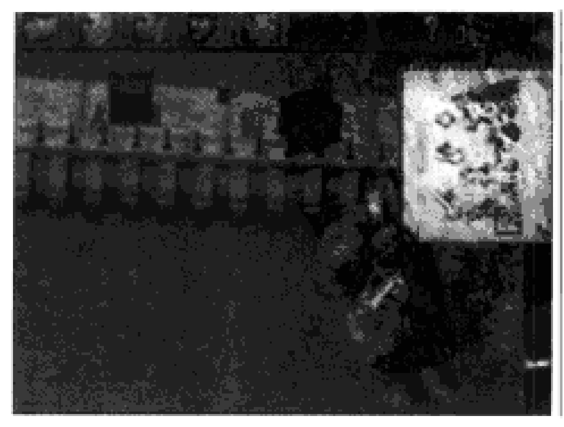


图 2.85 大卫和哥利亚

第十四关,D日的开始(见图2.86)

1944年5月25日。法国。

任务背景:登陆的所有准备就绪,艾森豪威尔将军现在只在等待最佳的天气;海峡两边充斥着极度紧张的气氛。根据最后一次飞机侦察拍摄显示,在Juno地区敌人布置了四门威力巨大的加农炮,对登陆会有严重的威胁,去除掉它们,我也将拉开历史上最伟大的登陆的序幕。

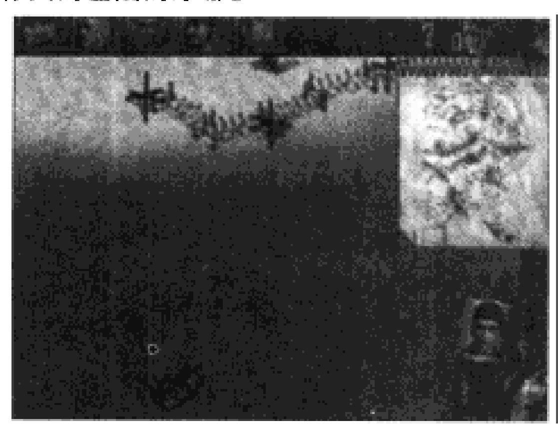


图2.86　D日的开始

战术要点:这可以说是游戏中最困难也是最容易的一个任务。因为敌人虽然很多,但是有坦克。如果你沿着海的边际划到地图的最上方,你会发现那里有辆装甲车(途中有两个机枪手,可是我们的狙击手在船上也不是吃素的),总之想方设法让司机进入装甲车,之后就会看到敌人就像被收割的小麦一样纷纷倒在装甲车的强大火力面前,疯狂扫射之余别忘了炸毁那四座巨炮。其实玩家也可以在开始地点登录,但是在此之前可以用海军陆战队员去干掉大批敌人。包括由于警报响起而出现的。办法很简单,只要将敌人引至海边,潜水后不出,等到敌人回身欲走之后,用猎鲨枪将最后一个敌人干掉,然后可以在对方转身以前潜入水中,这对玩家的控制水平要求较高,且要有耐心。但用好了,在后面所有有水以及不怕拉响警报的关里都会大大简化你的任务。

第十五关,屠夫的终结(见图2.87)

1944年8月26日。比利时。

任务背景:4月26日,巴黎收复,巴黎人民热烈欢迎领导自由法国运动的戴高乐将军。德军被击退到法国的东北部,其中一个叫Schleper的高级将领,在占领法国期间曾对法国抵抗组织犯下累累罪行,被称之为"巴黎的屠夫"。现在他正隐藏在一个叫Compiegne的小镇里,而明天他将带回柏林一份柏林地下抵抗组织的名单,在他离开之前与他作个了

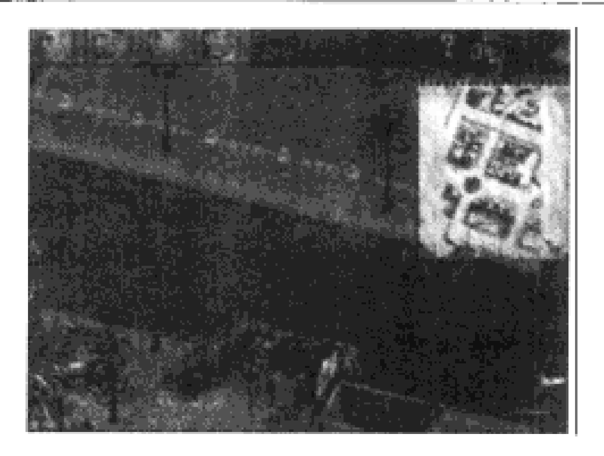


图2.87　屠夫的终结

结。

战术要点:这个任务的难度有点变态,小镇的视野很开阔,没有几个藏身的地方,再加上路程很长,使刺杀变得难上加难。最主要在于贝雷帽没有参与,这一关又是最适合他的地方。狙击手需要爬上将军花园对面的屋顶平台远距离射杀他,前面的道路就靠间谍一人来清理,而且是没有将军服的间谍,天啊!河里和最下方的废墟是藏尸的好地方,乘敌人巡逻队不在,让狙击手射杀喷水池旁二楼走道上的士兵,然后和陆战队员爬上去。解决掉三楼平台上的卫兵,就可以向将军射击了。但是这之后竟然还要去炸毁敌人的司令部,没办法全组人员偷偷地跑到上一条马路,那里有一扇门可以藏身。司机去解决墓地中的敌人,间谍或陆战队员去将司令花园附近的敌人引出来干掉,最后最艰巨的任务就交给司机了,他要一个人将司令部里所有的巡逻兵统统干掉(不是花园里的),有够辛苦的。都完成后把油车开来引爆司令部,随后一起乘卡车撤离。此关要达到完美的持续破坏力很不容易。玩家多试试吧。

第十六关,熄灭火种(见图2.88)

1944年9月4日。比利时。

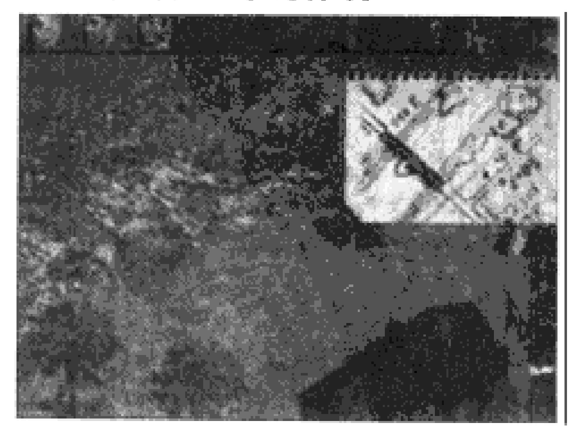


图2.88　熄灭火种

任务背景：盟军在比利时取得重大进展。盟军的指挥官抱着一个坚定的决心：一定要突破莱茵河防线，莱市花园作战计划(Market Garden)开始着手实施。而德军在Sigfried防线显露出溃败的迹像之后，试图炸毁Liege北面的Maas河上的一座大桥，以阻碍盟军的进攻。我方必须不顾一切代价来保住这座桥。

战术要点：此次任务看上去敌人很多，但大部分根本不用去理睬，只要消灭桥下四个工兵就可以了；但玩家需要在几乎同一时间下手。开始后，让间谍快速迂回到有三个巡逻兵的晾衣架旁，偷取衣服后间谍把上方铁路旁三个巡逻兵干掉，桥头附近一个面对大桥的卫兵会跑过来，用毒针把他解决掉，然后一边让狙击手爬向桥边，一边让间谍把桥头两个岗哨断掉，狙击手跑到桥的中部，把地图缩小，可以很方便地干掉四个工兵，乘敌人混乱的时候陆战队员和狙击手爬到卡车旁，间谍此时可以缠住在卡车边巡逻的卫兵，然后三人一齐突然奔进车内，不过挺冒险的，你也可以让狙击手远远地用来复枪引爆他们身边的油桶。

第十七关，破晓之前(见图2.89)

1944年11月28日。法国。

任务背景：尽管莱市花园作战失利，但盟军仍在向莱茵河防线顽强挺进。这时的法国还没有完全被解放，在Colmar北边的一个小镇上关押着法国抵抗运动的领袖Claude Gilbert和他的几个同志，在他们明早被枪决前将他们安全地解救出来。



图2.89 破晓之前

战术要点：本关有两个有趣的地方，一个是活动桥，关上可以阻止敌人通过，另一个是囚犯铁笼附近有一油桶，间谍爬上去可以放出许多汽油，用枪射击就可以开篝火晚会了。开始后间谍先跑进敌营后解决掉大部分哨兵，放出汽油，再去移动活动桥开关把另两人接过来，接着回到军营燃起汽油，解决掉从上方赶来的敌人，这时军营营房里冲出来的敌人被阻在了火的另一端，打开牢门，把那一串人救出来后，藏到安全的地方。接下来，间谍跑过桥头，陆战队员和贝雷帽乘船过河，配合着把桥头附近的守卫扫清，最后可以让那群法国人奔向卡车了，不过要当心那个桥旁的碉堡。

第十八关，命运的力量(见图2.90)



图2.90 命运的力量

1944年12月16日。比利时。

任务背景：希特勒展开了一场令人惊讶的反攻，德军后备军在Ardennes地区突破盟军的防守，Liege又陷落了。Bulge战役开始，为了切断敌人增援部队的快速行进，需要一支小队渗入Liege北面，炸毁Maas河上的大桥。具有讽刺意味的是，最适合执行这项任务的就是在9月份成功保住这座桥的我们。

战术要点：这是一个装甲时代，看到左上方那辆最新型的坦克了吗？为了它，我们要不惜一切，让小队全体突破到大桥上，陆战队员从桥的左方潜入水中，游到对岸桥的右侧，设法干掉几个要害的卫兵，司机从桥上接近坦克(民房可以藏身)。抢到坦克后大开杀戒吧，然后让陆战队员用上方浅滩上的小船载工兵到桥下小岛上拿取炸药，再在大桥上每个引爆器旁放上一个，炸毁大桥后乘和上次同一方位的卡车离开。

第十九关，敌人的报复(见图2.91)

1945年1月12日。德国。

任务背景：法国全境解放。苏军解放华沙，柏林是红军的下一个目标。这时，德国的最后希望：V2火箭开始用来向伦敦和其他盟军目标发动攻击。我们的侦察飞机发现了在Bremen西面的Oldenburg地区的一个小型工业区隐藏着敌人的V2火箭发射中心，在它们射向伦敦前毁掉它们。



图 2.91　敌人的报复

战术要点：贝雷帽和狙击手的相互配合，清掉左侧以下的岗哨后，小队来到轨道旁的轨道车后，千万别去乘那辆轨道车，不然会死得很难看。在前面的敌人机枪手身后有一条可以通行的行进路线，让队员们小心地一个个通过，注意隐蔽和当心下面的巡逻队；陆战队员则可以从最左边的一个浅滩下水，游到对岸去把那里的防守力量消灭干净，但别杀那里的机枪手。这时其余三人应该已顺轨道爬到对岸，用贝雷帽和狙击手的配合再次向基地里前进，然后工兵的一颗雷用来炸下面的军营，上面的三座 V2 火箭塔和军营都可以用存案搞定。爆破后三人跑向上方的小船，让工兵把剩下的一颗雷把哨塔炸哑，和早已等在那里的陆战队员一齐回家。在这关里德军有军犬登场。军犬速度奇快，一定要注意。

第二十关，Valhalla 行动(见图 2.92)

1945 年 2 月 11 日。德国。

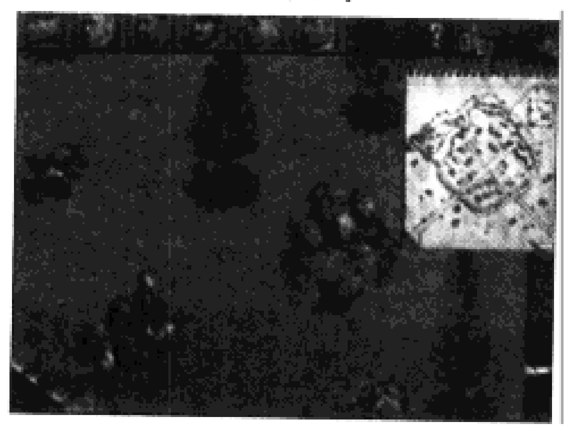


图 2.92　Valhalla 行动

任务背景：苏军攻入东普鲁士，第三帝国的覆灭指日可待。突然，传来一个令盟军指挥官忧心忡忡的消息：曼哈顿计划中研制的一颗原子弹被纳粹间谍偷走，这时已被运到 Freiburg 北面的古登芬格堡的地下秘密基地，在那里德国的核武器研制进入了最后阶段，只有我们能去阻止它们了。

战术要点：最后的盛宴，所有的队员终于齐聚一堂。贝雷帽从左面城堡爬上去，消灭一些敌人后，从逆时针方向沿城墙上走道渗透到敌人打靶场处，想法把下面一个升降开关打开，陆战队员就可以从附近的一个水洞中进入城堡，然后沿城墙根绕到左面的城门，解决掉四个门卫后，间谍迅速进入城堡偷衣服，之后就可以配合着把其他队员接进来了，司机在狙击手的配合之下夺取坦克(附近那门炮的操作员一定要射杀)，接下来就不用我多说了。别忘了，上面的司令部也是必须要炸掉的。

好了，《盟军敢死队》的过关过程就介绍完了，不过过关的办法有很多，有人爱利用己方的手枪在局部与对方较量火力；有人爱设计极为巧妙的构思神不知鬼不觉的完成任务。很多地方这里没有提到，就要靠玩家自己好好探索了。

10.4 《敢死队》新作

前面没有提到的是：《盟军敢死队》的全名叫做《盟军敢死队之深入敌后》(Behind enemy's line)。其后不久，制作公司又推出了其资料片《盟军敢死队之使命的召唤》(Beyond the Call of Duty)，玩家通过前面的《帝国时代》、《星际争霸》等游戏都可以看出这些游戏的资料片或扩展模式都比原始版本要繁难不少，因为这些东西本身就是为比较熟悉原始游戏的人设计的。《盟军敢死队之使命的召唤》也不例外，在《盟军敢死队之使命召唤》里有不少的新增设定，快捷键改动很多，任务也要难得多。不过本质上没有变，更多的敌人和更大的地图容易引人厌倦，所以对此玩家的激情不如当年刚刚推出的原作。我们在下面简单介绍一下：

两者区别在于以下一些方面：

1. 单人游戏的难度分为两种：Easy 和 Hard。

2. 在新的任务中，画面依然是一样的。只是鼠标的提示有所变化，比如说当你将鼠标移向一间可以隐藏的房屋门口时，鼠标就变成了开门状，又或者将鼠标移向一架可以开的车的时候，鼠标就变成了打开车门的形状。

最大的区别在于特种兵能力的增加：

1. 对于贝雷帽来说，他现在不但可以杀人以外，还可以跑到敌人后面，抬手就是一拳，将敌人打晕，然后用手铐将敌人铐起来，逼着他跟走，但如果超出一定范围，被铐的敌人还是可以逃脱的。此外，还可以利用香烟和石头吸引敌人的注意力。他还可以推

动某些物体，比如说储油罐。

2.间谍，在新的任务版中，间谍除了可以偷敌人的制服外，还可以站到敌人的后面，用一块毛巾将敌人迷晕，然后用手铐将敌人铐起来，然后将敌人的衣服脱光。间谍对敌人来说不再是永远隐形的了，就算你穿着制服，有一种穿黑衣服的人也可将你发现。

3.司机，在新的任务版中，司机也可以跑到敌人的身后，然后用一根类似警棍的棒子将敌人打晕。此外，司机还多了一支可以远射的枪，不过射程没有神枪手的枪远。这一点增加了一条无赖的杀人方法：司机可以直接匍匐前进到对方某个士兵的近端视野边缘，然后起身，在对方没有来得及拉警报时将对方干掉。

4.香烟是一个很好用的东西，只要将其丢到对方的巡逻路线上，被对方巡逻士兵拾到后该士兵在巡逻端点上会停留一阵吸烟，这给我们的行动提供了时间。石头用于吸引对方是再好不过了。对方的士兵被我方控制后可以被利用于吸引对方一个士兵的目光，但千万记得己方的控制人员不要被发现了。

好了，区别大致也就这些。我们再提供一份简单的攻略：

第一关：Dying light，这一关你来到英吉利海峡，炸掉灯塔，雷达站及四个防空机枪。首先让海军陆战队员从码头登陆，利用猎鲨枪除掉吊车周围的守卫，有时故意暴露一下，巡逻兵便会激动地跑过来，照杀不误，然后将其他队员跟上，贝雷帽出发，不发起警报可以干掉平台上及电梯下方所有敌人，布好炸药，可利用火药桶炸掉靠近电梯的防空机枪。引发警报，再按下起爆器，炸掉设施及应生而出的敌人，但注意让工兵留下一发子弹打掉接近下方出口的第2个水雷，全体用手枪打掉第一个水雷，过关。

第二关：The Asphalt Jungle，此关的任务是营救一个将被处决的爱国者，首先用绿色贝雷帽或间谍从地图下方的屋子清除敌人，占领小屋，绿色贝雷帽动作较快，为最佳人选，（注意还会有一个蓝衣便衣回来，让间谍留守小屋），接着贝雷帽从动物园的断墙上爬入，躲避猛兽的视线，进入动物园内，利用香烟，诱引器及站起－卧倒的方法除掉单个的敌人，从西北门进入环形花园，除掉上方的守卫，进入处决现场，一个一个将三个行刑的士兵除掉，带领爱国者从西门回到公园的大门的停车处，让贝雷帽将诱引器放在钟楼东侧，用间谍毒杀公园门口的士兵，等在门口大街巡逻的士兵们离开时，让司机和间谍门口待命，开动诱引器，门口巡逻的三个敌人会被吸引，开始突破！间谍和司机快步冲向卡车，爱国者跟进，将卡车快速开到公园西北侧大门，然后贝雷帽拿回被巡逻兵置之不理的诱引器，冲向卡车，在不发警报的情况下过关。

第三关：Dropped out of the sky，此关不太难，让贝雷帽从小屋开始，清除掉平台上的敌人，从东侧梯子进入岸边，和狙击手配合，将河两岸的敌人杀死，难点可能是圆柱建筑附近的敌人和一个牵警犬的巡逻兵。利用梯子隐蔽自己可容易地将圆柱建筑附近的敌人杀死，用狙击手将带狗的士兵射杀在小棚的北侧，如果被河对岸的敌人看到，就一起杀死，贝雷帽再除掉桥头的敌人，将导航系统抱上卡车，过关。本关也可不发警报。

第四关：Thor's Hammer，此关因敌人太密太多，搬运尸体困难，可用的是集体放枪法除掉敌人，在炸火车和弹头时就顺手多了，当然本关得分较低。

第五关：Who is coming tonight，先将狙击手接出，再接司机，三人爬到右门，门旁的高哨兵用狙击手干掉，再用石头引开门口哨兵的视线，特种兵爬墙进入，先灭右边高处哨兵，再依次收拾门口的四个，放狙击手与司机进来，狙击手依次灭三个高处哨兵，特种兵干掉剩下的两个，三人从门的左侧开始向西进军，在一个隐蔽地有弹药补给箱（但有哨兵，而且好像不需要都够子弹），救人容易，间谍出来要注意，服装有等级，普通哨兵的衣服基本不管事，先抢重机枪手的服装，到手后，直接上总司令部将楼上的哨兵全灭，换上将军服，下来清理在花园的哨兵，另三人进入花园，间谍将目标引住其他人将两卫兵拿下，回坦克，注意要将目标锁住背上车才行。

第六关：Eagle's nest，此关任务是炸毁德军的几架新式飞机，首先贝雷帽用诱引器杀死小院子内的敌人，顺手再将铁丝网附近的敌人杀死，然后用狙击手杀死对面围墙上和机场入口处的敌人，贝雷帽消灭断墙内的敌人，然后爬入飞行员的院子，清除守卫，俘虏飞行员，狙击手射杀院子东北侧的机场入口处的哨卡（利用机枪手视线间隙），然后全体从机场西南门梯子处爬入机场。充分利用几个油罐车，北侧的新式飞机一个油罐加一个炸药，西南部飞机两个油罐，两个炸药，机库一个油罐一个炸药，推油罐时注意脚印。调整炸药顺序，使第一个炸药在北部飞机处，全体及俘的飞行员在靠近逃离飞机的小屋处，引发炸药，顺利登上飞机起飞。

第七关：The great escape，此关的任务是营救被俘虏人员及处死告密者。开始时，只有海军陆战队

员及工兵是自由的，关键要看海军陆战队员的技巧，用猎鲨枪配合香烟及暴露吸引法很容易将监狱外围的单个敌人除掉，爆破手从监狱西北侧剪开铁丝网，海军陆战队员进入，杀到被俘虏的特种兵附近，一般在营救时会引起警报，出来一些巡逻兵，让营救的人员从被海军陆战队员打扫干净的北部小屋侧拿到包裹，司机用步枪射杀了望塔的士兵，然后可以用集体放枪法杀死全部敌人，引爆兵营附近的炸弹，全体俘虏会自动冲出，告密者藏在地图上用红圈标注的俘虏营中，用手雷炸，听到惨叫声后，全体人员上车过关。也可开始时用集体放枪法杀敌，但要找好位置。

第八关：Dangerous friendship，此关任务是拿到军事资料。首先，贝雷帽和狙击手配合可以清除掉两个风车附近的岗哨，然后海军陆战队员和狙击手配合拿到潜水设备，海军陆战队员从地图西北侧的吊桥附近登陆，控制阀门，全体人员冲到对岸，升起吊桥（否则巡逻船会堵在桥边，最后无法过关），比较难办的是道路两侧屋顶的敌人，好在他们看到贝雷帽后会冲过来，所以在船坞的屋子附近放几具尸体也是不错的，把敌人引到船坞处除掉，比香烟管用。用贝雷帽除掉盖世太保即可，不必杀戮过多，Contact 进入酒吧，将军会随之进入，一会儿，Contact 便情报到手全体人员冲入小船，过关，在酒吧处会惊动警报，遇到攻击，不过一般扛的住。胜利后就慢慢地享受和平的影片吧。

好了，所有的攻略都给出了，其实除了游戏过程以外，整个游戏的动画也是颇有特色的。在片头以及很多关后尤其有大的场景转换时将会有当时的真实黑白场景出现，给人以极强的历史感。当时笔者见到这一幕幕时真的是热血沸腾。还要说的是，《盟军敢死队》是可以联网游戏的，每个玩家控制一到数个特种兵。但是联网游戏不太容易实现，而且由于种种原因很难产生精妙的配合，因此并没有太大的魅力。我们也不多作介绍。好了，就像游戏里说的那样吧：我们注定要改变历史！

10.5　轻松秘技

【密码】

《深入敌后》部分：

第2关：YJJXB　　第3关：4FQBF
第4关：5DNCQ　　第5关：6S5TL
第6关：AT1WN　　第7关：09VJ8
第8关：WQ9XB　　第9关：Q2AXT
第10关：TUGPD　　第11关：9WODW
第12关：UVHDC　　第13关：FBK48
第14关：WA8DW　　第15关：KEWD3
第16关：R7IP3　　第17关：FXIMV
第18关：ZZMJV　　第19关：8HCWN
第20关：C7KWW

《使命的召唤》部分：

第2关：KXⅡ7　　第3关：GOH9O
第4关：HCOAU　　第5关：TF4AO
第6关：T8TSN　　第7关：TLESF
第8关：TUSLV

【秘技】

《深入敌后》部分：输入数字为 gonzo1982。

Ctrl－X——快速传输到光标所在位置

Ctrl＋L——无敌

《使命的召唤》部分：

游戏过程中，选定人物，输入 gonzoopera，然后用下面的控制键启动秘技：

Ctrl－X——快速传输到光标所在位置

Ctrl－I——隐身

Ctrl－Shift－N——直接过关

Ctrl＋Shift＋X：——摧毁任何东西

Ctrl＋L——无敌

还有一些其余的控制键启动秘技，不过最有用的就是这些了。

本 篇 小 结

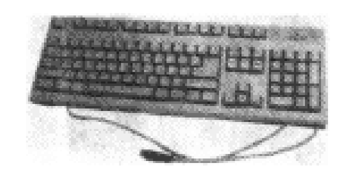
通过以上几类游戏的介绍，读者对策略类游戏有些认识了吧。策略类游戏虽然从面貌上讲各不相同，但其核心之处还在于策略的制定和实施。最后介绍的《盟军敢死队》实际上也说明了一个问题：当今很多游戏都力求在各类游戏的融合上作出创新，《盟军敢死队》也就是在这个方面的一个成功典范。最后还有一个遗憾：策略类游戏里还有一个极为突出的游戏——《文明》系列，其经典和优秀之处不逊于上面任何一个游戏。但是由于《文明》本身极为博大精深，笔者目前手上没有这款游戏，对其又不是太精通，因此不敢凭借印

象妄作评论。实为憾事。

读者可能注意到了，这两篇就篇幅而言占了本书的一半以上。这是因为就本书所写的几种游戏而言，这两类游戏代表了当今游戏的最高水平，精品最多，而且很多游戏都有丰富内涵，实在不是三言两语所能说清楚的。后面的游戏虽然也不乏经典之作，但有些游戏不太好写出成形的攻略，只能做简单介绍，如《大富翁3》等，所以安排的篇幅也较小。这一点，相信玩家看到后面自然会理解。

第3篇 经营类游戏

经营类游戏又称为模拟经营类游戏。之所以在标题省去模拟两字，是为了避免与模拟类混淆，其实游戏就是模拟，用一个数字化的、以比特为单位的0、1世界来模拟这个真实的世界。



本篇具体介绍以下游戏

- 经营类游戏
- 主题医院
- 足球经理系列
- 铁路大亨Ⅱ

玩家可以在虚拟的世界里做到自己在现实社会中所不可能做到的事情，领略自己可能一辈子都无法领略的风情，追求现实里所不存在的完美，过一种与真实世界不同的别样人生。但是，我们也决不能在这个虚幻的世界深深沉浸，要知道，人生是不能存档的，一旦错过，就没有第二次。

好了，不谈这些话题了。我们来对经营类游戏作一个大致的了解。一般来说，经营类游戏玩家将控制一个与财务有关的单位如医院、公园、商店、航空公司等等。通过投资和经营来增长自己的资产，有时也会有其他指数如知名度等，不过一般金钱是最主要的项目。有些游戏里玩家控制的可能不是一个财务单位，而是一个帝国或城市，在发展经济的同时还有战斗的项目存在，如《恺撒大帝》等。这样的游戏我们看其主要的关注对象和游戏目标是金钱还是势力，前者一般我们将其归入经营类，后者则为策略类。每个游戏中获得资金的办法一般都是不一样的，不过每个游戏中的规律一般都很明显。早期的经营类游戏的资金算法一般也很简单，比较精通的玩家可以大致看出其算法的重点从而做起一本万利的生意。而现实则常常是复杂的。好在现在的一般经营类游戏算法都比较复杂而且比较接近真实，玩家可以很好地享受将本求利的乐趣。

第11章 主题医院



图3.1 主题医院

11.1 游戏简介

《主题医院》(Theme Hospital)(图3.1)是牛蛙公司(BullFrog)的代表作之一,读者可能对这个公司不太了解。这个公司比较著名的游戏有《主题公园》、《主题医院》、《地下城守护者》、《上帝也疯狂》等。从风格来看,牛蛙公司给人们的印象是总以独特的画面和新奇的想法而在游戏界独树一帜。在《地下城守护者》这一款游戏里,玩家将在地下的鬼世界里发展并抵挡来自人类的进攻,而普通游戏常常相反。并且士兵也不是通过训练而是通过吸引来的。《上帝也疯狂》虽然是个即时战略游戏,但玩家面对的是一个球形的地图,其生产和战斗形式和普通的即时战略游戏有很大的不同。好了,我们还是回到正题上来,看看这款经营类游戏的最经典之作吧。

11.2 细节介绍

首先要说的是《主题医院》中的总体布局问题。之所以把这点放在最前面,是因为在《主题医院》中一个医院能否盈利,办得成功与否都与医院的布局有着直接的联系!只有合理的布局才能通过游戏后期的高难关卡,在激烈的竞争中生存下来。所以,先让我们来看看一个成功的医院该怎样规划吧!

11.2.1 总体布局

进入医院中,首先映入我们眼帘的当然是为病人作咨询服务的服务台。这是一定要放在医院的入口处的,而且在较难的关卡中,你常常需要不止一个服务台。否则病人是会因为等得过久而离去的!接下来,在医院的规划方面应该遵循一体化原则。即相关的房间应该互相连接,比如一般诊断室(GP's Office),高级诊断室(general diagnosis room),住院部(ward),精神病院(psychiatric room)等不该离得太远,这有利于病人就医采取就近原则,提高医院的效率!这点听起来好像并不怎么重要,但在游戏后期流行病发作的时候,这点是保证你医院正常工作的最好方法!在医院每个部门的外面一定要摆上足够多的长椅,让病人们站着等可不是我们的生财之道哦!另外饮料机是不需要太多的,而厕所中的马桶数也可控制在2-3个之间,太大的厕所除了看起来豪华外,没有任何实际的作用。

11.2.2 房间布局

在规划完医院的总体布局后,自然就轮到房间布局这个话题了。如何合理地装饰你的每一个房间在《主题医院》中可也是一个衡量玩家水平的标准哦!在《主题医院》中,如果可能,你的每一个房间都应造得足够大,宽敞的房间能给人舒适的感觉,这样不论是你的医生、护士还是病人都会非常乐意来到你的医院,而滚滚的财源也就由此而来。千万要记得在每个房间都放上至少一个垃圾桶,一台空调,一盆植物。如果有医疗仪器,还要安排一个灭火器。

这是保障安全，提高病人兴趣，让他们愉快的办法。房间开的窗户要足够多，这可也是能改善环境的哦！房屋间的道路不要太细，太怪。否则治病的效率会下降很多的。

11.2.3　运营办法

安排好基本设备，就可以开始正常进行了。游戏速度可用数字键 1～5 调节。1 最慢，5 最快。玩家根据自己的熟练程度选择。病人的诊断过程不用多说。只要房间安排妥当，不会有大问题。别让人排太长的队。由于一般诊断室是诊断过程的核心，第二诊断室是很快就要的，但病人往往会在第一诊断室前排很长的队，第二诊断室人却较少。可以通过限制第一诊断室的队列长度来改善，默认队列长为 6，可以在 0～6 间变动，只要单击第一诊断室的门就可以修改。这也适合在其他多个同类房间中分配病人。关于治疗有很多可讲，如果你会治疗而且也有需要的设备、人员，病人自动会过去。如果有设备、无人员，可以听到某地需要什么人。这时如果在方针（Policy）里设置为空闲人员自动补位（默认设置）的话，别的房间里暂时没有工作，合乎要求的人员会跑去完成。不过这样人多了之后玩家对人员的全局概况会很胡涂。玩家也可以自己调动人员。这点要求眼耳并用。因为这个游戏内对这类一般事件只有语音提示而没有文字提示，对一些特殊事件刚好相反。如果没设备，会出现一个小问号，选择处理方式，玩家可以根据自己的情况选择是否让病人等着，要是想省心的话还是一律算了吧。如果根本不知道什么病，打发回家吧。有一种情况值得注意，是你的医生告诉你可以确定病情的概率，这时如何处理。这是可能死人的！如果有闲心的话，可以用 L/S（保存/载入）大法，让他去治，如果没空，干脆打发回家。因为保持死亡人数（deaths）为 0 很重要，这样年末有 10000 元奖金！与你的医院头一年的收入比实在也算丰厚。建设过程中如果钱太少，无法新建，可以从银行（Bank Manager）那儿贷款。记得还就是了。利率可谓微不足道（月利率 1/200）。

运转过程中，要注意：①人手调配妥当，不要让病号等太久。②轮流休息，不要让太多的人同时很疲劳，要见缝插针式地轮休。③保持 Training，Research。④要有应付突发事件的准备。

11.2.4　突发事件

下面说一下可能遇到的突发事件。

(1) VIP 要求参观医院。每年都有。只要医院设计合理，运转正常，不必专门准备。一般而言对我们的医院评价都很高，这对声望很有好处。

(2) 紧急事态。一般是用直升机一下运来一批同类的病号。注意，这些人如果没有及时治疗会死的！有时限，几乎每年都有。这在早期病人还不多时是很好的收入，不过有时很危险。

(3) 传染病。这是很讨厌的事。一旦医院爆发传染病，你有两个选择：通知防疫部门，这样病会自然消失，但要交一笔罚金，对声望也有影响；或自己扑灭，这也有时限，你得与你的护士合作一把，看看风声会不会传出去。传出去后会有人来调查，如查无实据会对由于谣言造成的声誉下降赔你一笔钱，如查出来了，你会交纳大堆的罚金而且声望下降。

(4) 年终评价。许多指标的丰厚奖品，一般最在意的是最高声誉奖和不死人奖。原因很简单，它们所加的声望和金钱是最多的。

操作技巧：《主题医院》一般只要使用一个鼠标就可以完成所有的命令。只要做相应的单击就可以了。

游戏中每样单位都有提示（Hint）！只要把鼠标摆上去，不需要按键。如放到人物上会出现这个人现在在干吗，进行过程如何，放到物品上会出现该物品被使用了多少次，放在门上会看到当前正排队想进这扇门的人……对我们了解医院运转情况实在太方便了。操作也非常便捷，每项功能基本上既有热键也有菜单，还有图标按钮，可以用你最习惯的方式。

其他灾难、特殊事件及应变措施介绍如下：

(1) 呕吐：由于病情的原因，有些病人会发生呕吐。呕吐也会影响医院清洁，并降低医院声誉，所以要马上请清洁工来打扫。

(2) 暖气管爆裂：把医院的温度控制在中等程度就行了。

(3) 特殊事件：指名人要来参观、急诊病人出现、打老鼠。名人参观是每过一段时间就会出现的事件，最好是热烈欢迎，并取得其好感，这将使医院的声誉有所提高，多放些植物、灭火器等可以得到意想不到的小笔钱财。急诊病人能否治愈主要在于医院的急诊处理能力。打老鼠是本游戏最有趣的事件之一，游戏设计了一个隐藏关——打老鼠关。当杀灭一定数量的老鼠后，或在第三关杀鼠过多的时候，就有可能进入打老鼠关。

11.2.5 建筑功用

这里简介一下游戏里建筑的基本功用：

(1) 一般诊断室：病人进院最先进人的诊断室，初步判断病情，并决定治疗方式或其他应采取措施。

(2) 高级诊断室：游戏初期诊断一般疾病。

(3) 病房：需要住院治疗的病人休息室。

(4) 精神病诊断室：治疗精神有问题的病人。

(5) 充气机治疗室：专治疗头部肿胀病。

(6) 秃头病治疗室：专治秃头病。

(7) 大舌病治疗室：专治大舌病。

(8) 骨折治疗室：专治各种骨折。

(9) 辐射治疗仪：治疗被辐射伤害的病人。

(10) 光电仪：专治多毛病。

(11) DNA 重组仪：专治 DNA 变异的病。

(12) 胶冻治疗仪：专治胶冻病。

(13) 心电图室：检查病人心、肺功能的诊断室。

(14) 药房：医院卖药的地方。

(15) 手术室：最少需要两名外科医生才能运转的治疗室。

(16) X 光透视室：透视病人的身体，检查病人身体内部是否有异常。

(17) 放射室：比 X 光透视室先进，检查病人身体内部是否有异常。

(18) 血液化验室：化验、分析血液情况。

(19) 高级放射室：游戏中最先进的检查诊断设备，诊断率极高，几乎没有它不能诊断的病。

(20) 训练室：培养人才的地方。

(21) 科研部门：研究发展最新科技的部门。

11.3 过程示范

这个游戏一开始会给你一定的资金和一块地皮，有些关还会配给你几个医生。最后要求达到一定的声望，医院价值及存款，还有治愈数。一关比一关要求高，而且每关会让你建几种房间，下面我们以第一关为例了解一下每关的大致过程。

进入游戏后，我们首先看到的是一块空空的区域等待我们建设，如图 3.2。

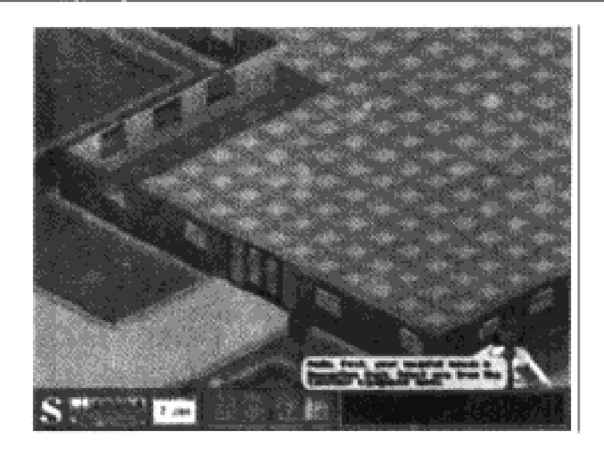


图 3.2 等待建设的医院

好了，我们首先将速度调慢一些，按下数字键 1 就可以了。等到建设好了再调快来欣赏建设成果吧！如果玩家的水平够高了就不用调节速度了。先放置一个接待台，方法很简单，注意到下方的四个绿色按钮了吗？这是我们最经常用的。第一项为建造建筑；第二项为放置物品；第三项为编辑已经建好房间和物品；最后一项为雇工作人员。现在我们单击第二个按钮，然后选定接待台一项，通过加减号图标可以改变购买数量，也可用左右键完成，左键增加，右键减少。现在先买一个接待台，然后单击下方长条图标(用车将货物送回医院，很形象吧)，然后放置在门口就行了，但是离门不要太近，以免挡着病人人内。然后雇一个接待员，具体操作是单击第四个图标，从上到下分别是医生、护士、清洁工、接待员。雇佣工作人员的时候注意挑选能力较高的人员，虽然工资多一些，但是工作效率会高很多，这一点在病人众多的后期会显得很重要。

然后我们要大造建筑了。首先是一般诊断室，单击下面的第一个图标，然后选定第一项——诊断室。此处后面三项分别是治疗室、特殊诊断室、附属设施。然后再选择第一项——一般诊断室。最后划定该建筑的区域和大小，这是最重要的，也是玩家的游戏水平所在，开几个窗子，购买相关物品，就一切 OK 了。有了相应设施后再雇一个医生，这与雇接待人员是一样的。不过医生的指数要更为详尽一些。医生分为三级：实习医生，医师，专家。培训室里需要专家才能进行培训。除了一般能力之外，医生还有些特殊能力，主要是精神病治疗能力、研究能力、手术能力。在精神病治疗室、研究室、手术室分别需要玩家提供的、有特殊能力的医生极少，所以一定要注意。

还是说我们的建筑制造吧，一般诊断室最好造两个或两个以上，然后是高级诊断室，药房是主要的治疗地点所在，建议也建两个或更多。还有精神病治疗室。此后玩家熟练了就可以不断建造各种还没有的建筑了。一般都只要一个。记住一般一个房间都需要一个医生或者护士，当然厕所和休息室除外。

有了几个建筑就要记住雇一个清洁工。当植物

很多时可以将一个清洁工调节成为专职照顾植物的人,调节方法很简单,单击一个清洁工,在其三项工作栏里将需要的一项调到最长就是了。这一点在后面的几关里很重要,因为随着医疗器械的增多,清洁工修理机器的任务会大大加重,而后面几关常常会有大地震出现。这时让几个清洁工专职来修理机器是一个不错的办法。病人多了后清理垃圾的任务也会加重,有一个专职清理垃圾的清洁工也可以让你少花不少精力。

好了,现在基本的建筑都建造起来了,如图3.3。

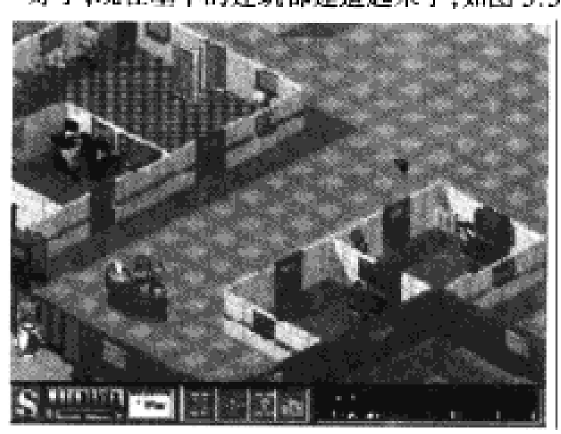


图3.3 建筑基本完成

由于是第一关,任务简单,地方颇大,所以建筑也可以拉得大一些,不过玩家要是想从现在就练练的话,不妨只用一半的区域来建所有的建筑,就会看到难度了。要知道买地皮的钱可是很贵的。常常一年的努力换来的地才够造几间房就没有了。在后面的关里玩家要记住开始不能造建筑太多太快,买新地皮更要谨慎,否则玩家极有可能向银行贷款,虽然利息很低,但这在游戏里可不是什么好事。一定要先建能够大量赚钱的建筑如药房等,然后再慢慢造研究部门等不能太快见到收益的设施。

好了,我们还是看看目前的进度吧,现在要做的是放置附属设施:在一般的建筑门口放置长凳以免病人站着,那样病人会很快不高兴的。挑几个合适的地方放几个饮料机,就是别太多了。空处可以放些植物,靠墙可以安排暖气。暖气也不能太多,否则锅炉会爆炸的,如图3.4。

如果一切就绪的话,这样就会很快看到众多的病人来到医院里就诊。医生、护士还有清洁工忙个不停,一派欣欣向荣的景象。有时还会有贵宾要求参观,让他来就是了。我们对自己抱以充分信心,贵宾所发的奖金可是一笔不小的钱呀。相信通过玩家的努力,应该很容易出现这些情况。

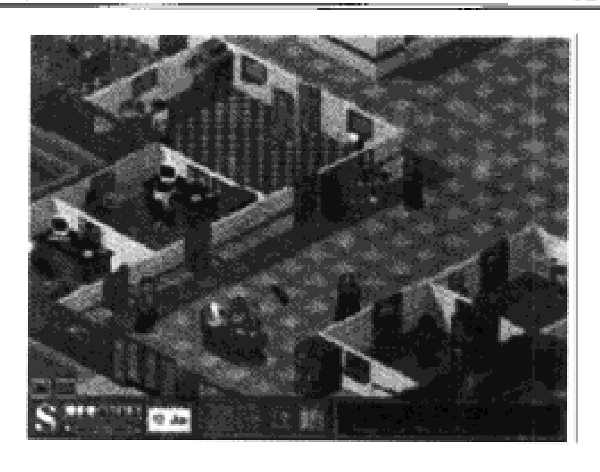


图3.4 开始运营的医院

在游戏中还不断有问题出现,只要按照前面介绍的处理就可以了。除此之外,玩家还可以对很多医院其余的项目进行控制,在下方控制栏四个绿色图标的右边就是这些控制图标。他们从左到右分别是:①工作人员管理,对所有人的命令都可以在这里下达。②城市地图,可以用于购买新的土地。③医疗手册,可以观察现在我们所能治的病和治疗手段。④研究项目,当建造了研究所并有医生在进行研究时,可以控制研究项目的各部比例。笔者习惯是将其中的一项跳到极高(一般是96%),剩下的保持研究就可以了。这样一项一项地研究完全,其中第三项药品研究最慢,通常放在最后。⑤状况,这里玩家可以看到自己与竞争对手的比例,还可以了解自己的资金、访问人数、信贷级别等各方面情况。⑥图表,用于统计各类数据,如死亡人数、治疗人数、财务状况等。这些命令也可以通过上方控制条的数据(Chars)一栏实现。

游戏中还有很多很有趣的音效,不知玩家注意没有,像接待员的一句"请病人不要死在走廊上"就足以让人忍俊不禁。滑稽而亲切的界面和有趣的游戏内容,给这个游戏添了不少光彩。

好了,不知不觉一年就过去了。不知玩家打了多少只老鼠,这是在后期一般建筑都建好之后玩家无事可做时的一个消遣。也是牛蛙公司设计的出众之处。不说这个了,先看看我们获得了哪些成绩吧。最高声望奖,这个奖励给了我们2000美元;最有价值奖,声望加24;清洁医院奖,声望加25;不幸的是还有一个奖项是黑色的,因为当时忘了邀请一位贵宾参观,我们的访问人数最低,处罚是声望减24;下面还有两个奖项,一个也是因为高声望给我们发了2000奖金;另一个就赚大了,因为没有死人,因为所有治疗有疑问的人都赶回家了,代价就是声望降了

不少，当然那些人的钱也没赚来，不过现在终于收到了回报，整整10000元哪！图3.5是奖杯图片。

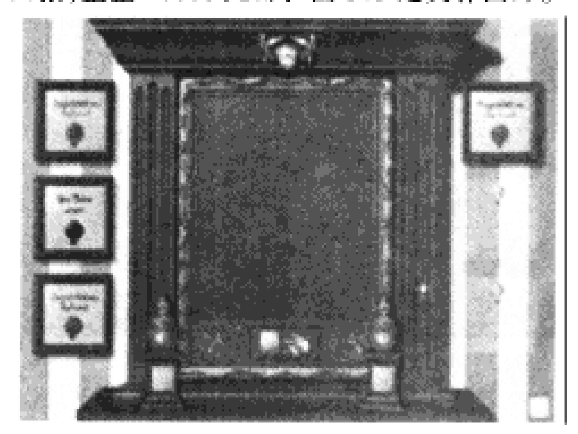


图3.5 年终奖励

很快我们就完成了任务，上司给我们发来了贺电，并且给我们安排了更难的任务(图3.6)，去不去就看你的主意了。如果你还想继续欣赏你的医院或者想再努力做得更好，当然可以拒绝，这样在一段时间以后领导才会再提出调离的意见，那时工资也会略有上升。如果玩家急切地想见识新的东西。那么，出发吧！

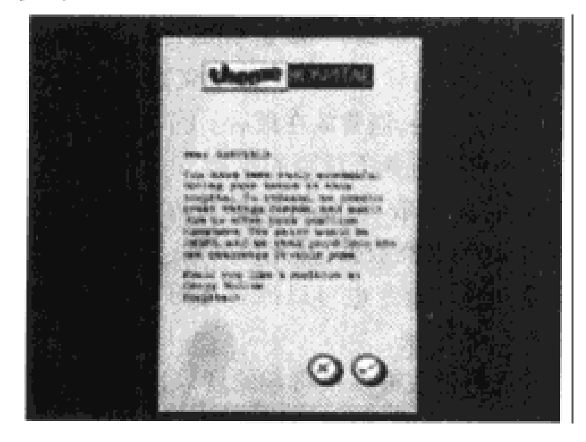


图3.6 看到任命书了吗？

11.4 攻关简介

好了，关于第一关的介绍我们就只说这么多，由于主题医院后面几关的游戏办法几乎是一模一样的，只是多了一些新的建筑和病症罢了，多写反而显得罗嗦。我们只给出各关的大致介绍，具体过关，就要靠玩家自己的布局了。相信通过玩家的努力，一定可以到达那个圆心，如图3.7。

第一关过关条件：声誉300，总资产1000，治愈人数10人，治愈率40%，医院价值55000。

这关的难度极低，在设施方面只需要建造：服务台、一般诊断室、精神病诊断室和药房；员工只要有：

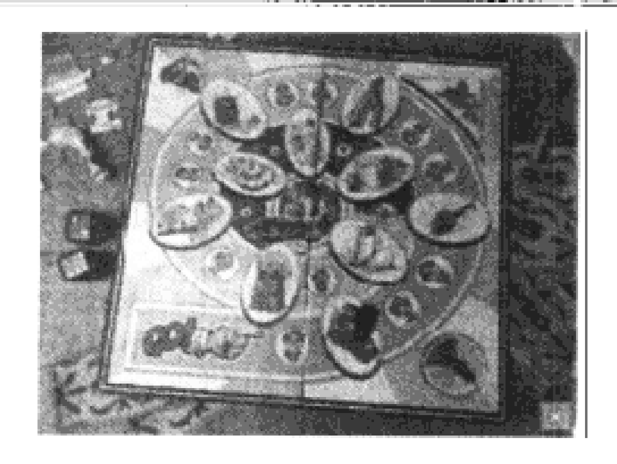


图3.7 你能到达那个圆心吗？

服务小姐、医生、护士，基本上就可以过关。这关有一种怪病——大头病出现比较频繁，玩家可以建造一间大头病治疗室来医治此病，使医院的各方面迅速发展，快速过关。

第二关，过关条件：声誉300，总资产10000，治愈人数40人，治愈率40%，医院价值60000。

这关的难度有所增加，设备和病的种类也有所增加，但是只要把各治疗室及设备全部建好，注意把接待员、医生、护士、清洁工等安排妥当，过关也比较容易，这关难点是医院价值(worth)不容易达到，玩家可增加员工、改善医疗环境、添置新设备、购买新土地，以达到这个过关条件。

第三关过关条件：总资产20000，治愈人数60人，医院价值80000。

这关的难度同第二关差不多，不同的是过关条件高了些。从这关起增加了手术室，但这关需要用做手术治疗的病人并不多，所以可以不修建手术室。

第四关过关条件：总资产50000，声誉300，医院价值100000。

这关又有新的设施出现——训练室和骨折诊所，骨折诊所是快速过关的关键，但建不建训练室无所谓。

第五关过关条件：声誉400，总资产50000，治愈人数200人，治愈率45%，医院价值120000。

从这关开始，游戏的难度开始大幅度增加，内忧外患相继出现。内忧是指人才缺乏，而外患是指从这关起将有天灾——地震出现。对付人才缺乏的办法是建立训练室，从这关开始建立训练室将成为玩家必修课之一，因为人才缺乏只有靠玩家自己培养了，在这关的开始有三个主治医生，要好好利用，并同时抓紧时间培养人才。外患——地震破坏力极高，有可能毁坏设备，造成重大的经济损失，并使医院声誉降低。

对付地震的方法是：当地震发生时，马上储存进度，当地震完了以后，再读取进度，并放慢游戏速度，更换全部损坏的机器。当然这样比较无赖了些。如果玩家照顾得好的话还是可以直接过关的。

第六关过关条件：总资产150000，治愈人数300人，治愈率50%，医院价值140000。

这关简直是地震的天下，地震发生的频率令人费解，地球上任何地方都不可能有如此频繁的地震出现，设计者根本是故意刁难玩家。对付地震只有靠耐心了——反复存档。这关将有传染病出现，但对游戏进行没有大碍。

第七关过关条件：声誉600，总资产200000，治愈人数350人，医院价值160000。

刚刚对付完地震，传染病又开始大爆发了。治好了传染病会使院声誉大增，失败了则医院声誉大减，还要罚款。玩家要步步为营，打好基础，免得到时候手忙脚乱，一不小心就GAME OVER了。应变措施是：当传染病出现后，马上存档，然后在规定的时间内把传染病治愈。（时间由左下角的时钟显示，时钟全部变红表示时间耗尽。）

第八关过关条件：治愈率55%，总资产300000，治愈人数400人，医院价值180000。

从这关开始地震和传染病将交替出现，且频率较高。要随时存档、读档。

第九关过关条件：治愈率60%，总资产400000，治愈人数500人，医院价值200000。

这关同第八关一样，但难度更大。

第十关过关条件：声誉650，总资产500000，治愈人数500人，治愈率65%，医院价值220000。

这关同第八关，但怪病百出，在没有完全的把握时，千万不要轻易尝试自己治疗传染病。最好治疗已公布的传染病，而将没有公布的传染病患者转院治疗。

第十一关过关条件：声誉700，总资产500000，治愈人数600人，治愈率70%，医院价值240000。

这关同第十关一样，难度极高，一不小心就万劫不复了，所以请听笔者一句忠告：再有把握也不要治疗没有公布的传染病。

第十二关过关条件：声誉800，总资产750000，治愈人数750人，治愈率70%，医院价值250000。

同第十一关攻关方式一样。

11.5　秘技介绍

好了，攻略就介绍完了，相信玩家在接触这个游戏之后一定会有耳目一新的感觉得。能够做到这一点，牛蛙公司也真不简单了。

最后我们给出这个游戏的秘技：

（1）7287＋传真机上绿键：本关结束后进入打老鼠关。

（2）24328＋传真机上绿键：游戏中可使用如下秘技。

Ctrl＋Y：直接到年终。

Ctrl＋M：直接到月底。

Shiftt＋G：获得金钱。

Ctrl＋C：研究成功所有科技。

（3）主题医院跳关大法：在Windows 9x下的“运行”框中以“… hospital－Lx”的命令进入游戏。（…代表游戏所在的具体目录，x代表所进入的关数）。

第12章　足球经理系列

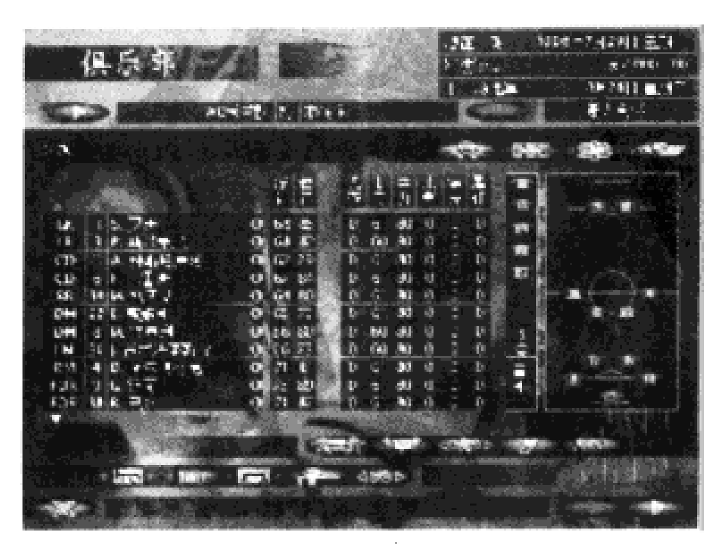


图3.8　足球经理

12.1 足球经理

12.1.1 游戏简介

《足球经理》(Fifa Soccer Manage,简称 FSM)(图 3.8)系列是电子艺界(Electronic Arts,简称 EA)公司的大作之一。如果玩家对体育和模拟类的游戏略感一点兴趣的话,就决不会不知道 EA 公司的大名,尤其是每个游戏动画里醒目的 EA SPORT。EA 公司当然不只做体育方面的游戏,但其最著名之处,莫过于在体育和模拟类游戏方面的成就,甚至称 EA 为这方面游戏的泰山北斗也不为过。《足球经理》虽然不是 EA 的代表之作,但同样是一个很优秀的游戏,且待我们慢慢道来。

《足球经理》是一款以体育为表,以经营为里的模拟经营类游戏。在这个游戏里,我们要考虑如何管理好自己的球队,提高球员的素质,这需要买卖球员,合理安排他们的训练;除了与球员打交道以外,我们还要管理球场,包括其草坪、座椅设施,还有临近商店等等。同时玩家可以制造球衣出售,这一切都是和钱有关的。钱虽然不是我们的目的,却是最重要的手段。

《足球经理》集球队行政事务和教练为一体,是管理与看球相结合的精彩之作——如果你是超级球迷,又是电脑玩家,好的,那你可以不受时间限制,任意亲临电脑绿茵场,一场又一场地观看世界级一流球队,一流球星,驰骋纵横、一展雄姿。

《足球经理》的足球赛事,是用 640×480 的 SVGA 高分辨率 3D 画面来表现的,每个球员的技、战术动作都模拟得无比真实。《足球经理》的成功之处主要体现在三个方面,一是在球赛的整体设计上,既有一定规律,又有变化无常的不可预测性,比如强队有时也会被不起眼的弱队战胜。EA 把这一切表现得淋漓尽致,充分展现了足球艺术的魅力。二是游戏在球员的配合,战术组织,直至射门方面的模似,根据不同的对阵双方阵型、上场球员,不同的技术能力,以及无数临场偶然性,会有无穷变化,使你感到场场如新。三是你既作为观球者,又作为教练,当然对赛场输赢极为关心,在看比赛时的投入程度也就可想而知了。

游戏是从你在欧洲执教球队,参加联赛开始的。你可以在 5 个不同的国家中选择一个队执教它,包括英格兰(超级联赛、甲级赛、乙级赛、丙级赛)、德国(甲级赛、乙级赛)、法国(甲级赛、乙级赛)、意大利(甲级赛、乙级赛)、苏格兰(超级联赛、甲级赛)。

12.1.2 细节介绍

好了,让我们从具体的操作说起吧。

现在我们选择了意大利的老牌劲旅——AC 米兰队。你惊喜地发现,你拥有一堆世界级超一流大牌球星。主力阵容有巴乔、维阿、罗西、马尔蒂尼、科斯塔库塔、巴雷西、雷齐格、戴维斯、德塞利、布罗姆奎斯特、阿尔贝蒂尼。替补队员有雷尔波、科科、艾拉尼奥、萨维切维奇、西蒙尼。其他队员有阿尔德加尼、帕格托、塔索蒂、斯坦卡内里、维尔乔沃德、加利、安布罗西尼、搏班、洛卡特里、杜加里。这些我们从屏幕上可以直接看到。

1. 了解球队

现在我们要开始管理我们的球队。首先,你要检视"统计"项目(左下方最靠近退出的那个按钮)。此项目以表格的形式向你揭示出一个包括球员各种特点的全面的一览表。通过这个极重要的数据你可以对你属下球员的情况了如指掌,让你根据不同球员的不同情况,量体裁衣,安排最适合于每个球员的独特的训练方式,从而提高本球队的技术水平。下面就是这些统计内容的详细说明:

(1) 跑动。主要包括速度、敏捷、起动三个方面。其中灵活性,表示球员变换方向等能力;起动,是指球员从一般状态到迅速提速的能力。

(2) 力量。主要包括耐力、力量、健康三个方面。其中耐力强的球员比耐力差的球员在球赛中更不容易疲劳;健康况状差的球员在比赛时更容易受伤。健康状况可以通过理疗来恢复。

(3) 技巧。主要包括射门、传球、头球、控球、盘带。

(4) 铲球。包括判断和技巧。

(5) 冷静。越冷静的球员,在比赛时越不容易犯错误。

(6) 意识。这是指场上意识:一位场上意识好的球员会比场上意识差的球员找到更多的传球机会。

(7) 资质。这是指球员在关键时刻实现惊人壮举的可能性。

(8) 守门。包括踢球、掷球、救球。其中踢球指大脚开远球的准确性;掷球则是掷远球的准确程度。

(9) 掷球。主要指掷界外球和边线球的距离和准确性。

(10) 领导。即使在球队处于不利的情况下,有

领导能力的球员可以对球队保持纪律性起帮助作用,没有一个强力的领导者,对球队下达的命令就得不到严格的遵守。

(11) 意志。意志力强的球员,会降低精神状态波动导致的不利影响。

(12) 判断。准确的判断力使球员不至于在场上跑空趟浪费体力,同时也会减少受伤的情况。

(13) 得分欲。具有强烈得分欲的球员有很强的射门意识。

2. 开始训练

在全面了解你的队员之后,你就开始训练你的球员——因为你知道:一个职业球员是被专职雇佣的,他要做的不仅是每周几场九十分钟比赛,而是更多。虽然游戏开始时有系统默认的训练方案,但是,如果你想取得成功,你必须根据具体情况组织起结构更为合理的训练方案提高你的球员的水平。因此,你可以依据刚才了解的一系列强有力情报,为你的球队中的每一个球员量体裁衣,制定最合适的训练方案。这看起来比较麻烦的,但却是你作为一名合格的足球经理所理应进行的一项极其重要的工作。真正算得上一朝播种,长期受益。

在训练项目中,有以下可供选择的训练项目:

(1) 射门。包括近距离和远距离射门,你的球员会提高他们的准确率并且更能把握射门机会。

(2) 传球。将会提高传球的准确性。

(3) 头球。增加队员的控球机会并在进攻中将球顶入网窝。

(4) 冲刺。有助于改善全面的健康情况和跑动情况。

(5) 慢跑。这是长距离的跑步训练,有助于改善健康状况和耐力。

(6) 控制力。培养球员的控球能力及在压力下保持场上意识和冷静的一般技巧和方法。

(7) 练习。是指伸展、准备动作和控制体重的基本体操,它将提高球员的耐力、力量和灵活性。注意:它对球员的体力消耗较大。

(8) 举重训练。提高肌肉力量、改善身体状况。

(9) 区域防守。练习适应在队中所安排的位置并学会抓住转守为攻的机会。它对于防守队员和中场队员很有用,有利于提高场上意识并从根本上提高球队的精神状态。

(10) 盯人。提高球员的阻截球的能力和场上意识。

(11) 铲球。提高球员在铲球中准确判断到球的能力,这也是一项艰苦的课程。

(12) 理疗师。有助于队员在疲劳中恢复并加强体力、减少受伤的可能性。这也有助于提高球员的精神状态。

(13) 救球。守门员的必修课。

(14) 守门。不必多说。

(15) 踢球。提高球员近距离和远距离踢球的准确性。

(16) 掷球。磨练球员近距离及远距离的掷球技巧。

(17) 一方五人。这种室内比赛,有助于练习短传及一对一的能力,好的精神面貌会让队伍团结一致去比赛,这是一项相当辛苦的训练。

(18) 训练比赛。这是室外比赛,目的在于培养提高球员的场上意识,球队会从这全面的能力展示中获益,但这也是相当耗费体力的课程安排。

一般来说,在制定训练计划时应该注意的有:①对于中前场队员以及前锋来说,冲刺是一项比较重要的项目。笔者的一般经验是一周内给中卫、前卫、自由人、前腰队员以及前锋安排一天的冲刺训练。这一项在绿茵场上效果很明显。②在比赛前一般要安排理疗来恢复体力。因为意甲的比赛一般都在周三和周六,所以周二、五都改成理疗有利于队员的健康。③有时会有突然插入的比赛,如冠军杯等,不妨临时给队员放放假以利于队员的恢复。④在面对有些重要的比赛时弄清楚对方的情况,提前一两周安排针对性的训练,可以获得很好的效果。不过这对玩家的要求较高。

3. 战术设置

此后玩家要做的就是安排具体战术。包括阵形安排、风格设定、倾向设定、整体战术设定。

阵形安排是通过上场人员的位置决定的。如果你派三个后卫、四个中场、三个前锋,那么就是3-4-3阵形,此时用一个后卫换下一个前锋,就成了4-4-2。再换一次就是5-4-1。玩家可以安排一个一般的比赛阵形,在遇见强队之前查看一下对方的阵形,根据对方队员情况了解对方强弱之处,从而安排相应阵形,制定相应对策。电脑所默认的阵形并不是最好的,玩家要根据具体情况自己调整。很多替补队员也有不俗表现,我对一直坐冷板凳的法国前锋杜加里颇有好感,此公一次在对尤文图斯的比赛里连进三球,硬是将0:2的比分改写成了3:2,让我对其刮目相看。巴乔和萨维切维奇可以改打前腰,这对于中前场的配合很有好处。

风格设定里一共有七种，每个队员最多只能选三种，现将这其中几个介绍如下：

(1) 远射。这是一旦发现丝毫射门机会就会拔脚劲射。

(2) 交叉换位。这对于边锋和一般球员最适用，它可使一个球员将准备射门的球传给锋线上另一个处于更佳射门位置的球员。

(3) 长传冲吊。它使防守队员在赛场上向前方踢出长传球。

(4) 短传渗透。球员将更加迅速地将球传给同伙，这将有利于快速进攻。

(5) 插入空挡。这么直截了当的好方法，就不用在这里解释了。

(6) 控制球。球员在球场上自己运球，并尽可能长时间地保持对球的控制。

(7) 控制比赛节奏。在同难以对付的球队比赛时，这一风格使球员将球传给同伴保持己方对球的控制权而不是发起进攻去射门。当对手的中后场较强时在己方后场控制球是个较为安全的防守技术，使对方的进攻意图不能实现，当然，如果你在比赛上半场得分后，想保持得分，也可以采用这种战术。

风格的设定当然要根据具体球员而定了，一般我对前锋不要求远射，因为默认的射门距离太远了，前锋远射的几率本来就很高，常常为此丢了不少绝佳机会。有一个前卫或前腰、自由人远射就可以了。插入空档和交叉换位对于前场队员作用比较大，如果对方中场较强，后场队员就要多用用长传冲吊。玩家可以根据比赛双方的情况来确定风格。

在倾向上笔者一般不让队员过多地带球，所以前、中场都只安排一个队员带球倾向为50%（当然是技巧最高的），其余队员全部为0。铲球不大好设，太高了该队员几乎每次出脚都会得牌，过低防守效果又不好，一般就50%吧。在划定攻防区域上一般笔者将进攻区域更加靠前，因为前锋的射门欲望实在太强了，常常是到了进攻区域就抬脚远射，浪费了不少机会，缩小进攻区域有助于进攻中的配合。

确定个人风格后，还可以确定球队整体在比赛中的整体战术。这里有七种战术可供选择。

(1) 一般。这时，上场球员将按照你在"风格"项目中作出的技术风格踢球，这也是系统默认的战术。

(2) 进攻。你的球队力图去踢一场进攻型比赛，但并不是全线出击，你保留了一定的防守力量。

(3) 全线压上进攻。你的球队会不停地向前场发起进攻力图攻破对方大门而不考虑防守——后防空虚！

(4) 防守。你谨慎小心地保留相当多的球员在后场。但是，一旦机会出现，他们还是会尽力去进攻，这就是防守反击。

(5) 全线撤回防守。你的整个球队都会防卫己方球门而不去考虑发起进攻。

(6) 造越位。这就不用解释了吧！

(7) 拖延时间。你的球队想通过保留控球权而不是发起进攻来打完这场比赛，常常看得叫人心急。

笔者属于易激动类型，爱看激烈的足球比赛，所以常常选择全线压上进攻，而且就笔者的经历来看，这种选择是成绩最好的。可能是因为AC米兰本身太过于强大了吧。当然玩家可以按照自己的战术要求和赛场情况在赛前和半场休息时改变。

4. 比赛介绍

好了，这些设定都完毕了。我们要参加比赛，让赛场来检验水平吧！每场比赛90分钟计时，实际用时6分钟左右。如果玩家调快一倍当然时间也就更短。比赛时，双方得球者、射门者，都会在下方信息栏显示姓名，谁犯规，谁受黄牌警告，也显示在那里。再加上阵型是你安排的，因此，你能了如指掌地了解场上各个位置你方球员的表现。半场休息时，你可进入球队菜单，查看队员的体力、士气等情况，并根据上半场的具体情况，对阵型、风格、战术、倾向（包括后防、中场、进攻三个区域）进行调整，或用替补队员替换场上队员，或不作任何调整直接返回赛场。一般笔者都是将状态最低的前锋换下场，再换掉体力最低的人，留下一个名额机动。在场上，你还会看到一些其他东西，比如，如果今天的球票卖得好，看台就会挤满了球迷，喊声、喝采声、歌声震天；如果球票卖得太少，看台上就会空空荡荡，只有稀稀拉拉的几声；如果你在修建新的看台，此时看台中就会有几

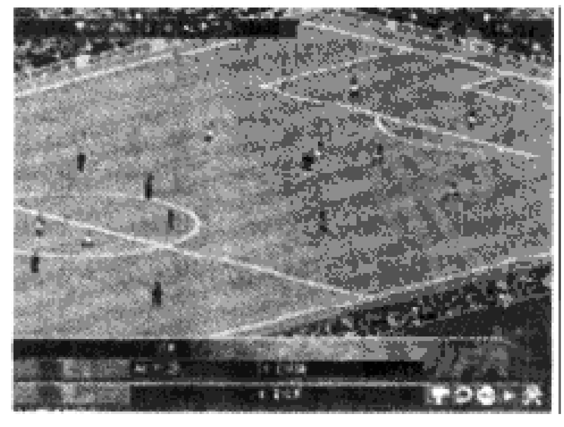


图3.9 比赛画面

处搭着施工棚架，当然那些地方也就没有球迷，这表示你的当前最高票量会减少。比赛结束后会有受伤或被罚球员的名单，以及其不能上场的时间，这就需要玩家有一个较好的替补阵容了，关于买卖球员的问题我们在下面马上会说到。比赛图如图3.9所示。

5. 财政努力

以上是我们作为一个经理所要干的事情。但是我们还要作为俱乐部的经理对球队的其他方面做出努力。这里主要包括球队的收支和球员的转会。

在收支上，玩家的收入来源一般有以下几种：①球票，这是收入的主要来源。②球衣，销售量受球队的成绩影响较大。③商店特许权。包括酒店吧台、体育用品商店、车站等等。球票的上限和座椅的种类要受玩家所选具体俱乐部球场状态。球票分为主场和客场两种。玩家可以根据具体情况调节。这里有一个很无赖的办法，只要在客场发放较少的球票，如总票量的十分之一，然后将客场票价调得特别高。如正常票价的十倍，主场的票价不变，这样总收入是普通情况的两倍左右。可不要小看这一点，如果计算纯利润的话，可是增加了四倍都不止哟！球衣是没有办法取巧的，多了就减少产量，少了就增加。如果销售情况一般的话，可以降低产量，提高价格，也可以增加少量的收入。各商店价值、时间、收入等都是不一样的，玩家可以自行选择，这些对收入影响不大。如果玩家想省心的话，就都调成时间最长的餐厅吧。平时支出的主要项目是球员的工资，不过似乎没有办法减少，我们唯一能做的就是将工资较高而水平太次的队员卖掉。比赛也是要消耗一定的资金的，这是我们没有办法改变的。球场养护需要一定的资金，不过这对于我们只是九牛一毛而已。可以调高一些以维持草坪的质量。

如果玩家想改造球场的话，要付出的代价就不菲了，改造球场一方面要花费大量的资金，另一方面也会有很长时间导致坐位不能正常使用，财政收入会大大减少。而且常常建起了高级的座椅，价格随着上扬，观众却大大减少了。似乎游戏在这里的算法有些问题。如果不是观众实在太满，而玩家钱又很多的话，建议不要轻易进行。这一点，使得“改进球场”这一富有挑战性设计形同虚设，不能不说是一个遗憾。不过不同的球场看起来差别也很大，图3.10和图3.11是两个不同的球场，玩家可以看一下。

最后我们要提到的是球员转会的问题。其实玩好整个游戏的根本所在就在于此。千“金”易得，一将难求。有好的人才才是发展的根本。在转会市场上玩家可以花钱买好的人才，另外也可以赚钱。你是在经营一个足球俱乐部，球员也是你的一大笔财产。如果你想迅速筹集资金的话，出售几个球员也是必要的。特别是如果你手头有足够的资金，能买入大牌球星的话，那就更棒了！



图3.10　AC米兰队的球场

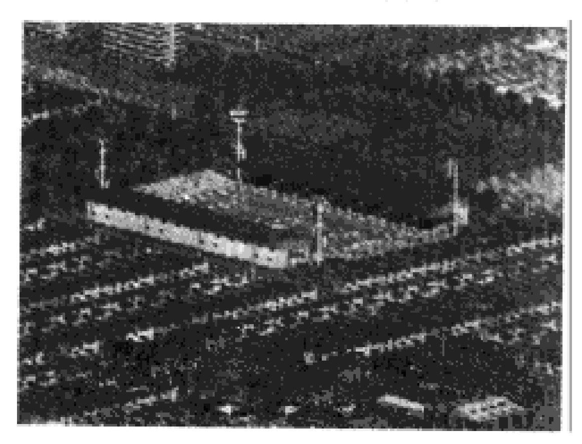


图3.11　英国丙级队——东方队的球场

在游戏开始时，资金显然匮乏(刚起步嘛)，如果流动资金出现负数，不仅不能发出球员的工资，球员士气下降，不卖力打球，你自己还有被解雇的危险。因此，你可进入转会市场卖掉几个你认为多余的球员。先查看球员能力分析表和球员年龄、工资再作取舍，我就曾卖掉队中20位球员以筹集创业时期的资金。不过得注意，球员开出的价钱对方往往会压低，要按开出价卖出的话需要一定时间：可能是一两周，也可能是好几个月。所以，要出售球员就要早做准备。不然的话，当你出现财政赤字或急需大笔钱，如突然发现某球星进入转会市场时，已经远水难救近火了。销售多余球员不仅有一笔款项收入，而且还可以减少一笔工资支出，真是一举两得的大好事。但是，售出多少球员，还要看你所经营的俱乐部的具体情况而定。在比赛中，时而遇到一些红牌停赛、受

伤不能上场等情况，导致有些主力队员一周或数周都不能上场。而且队员在日常生活中也会因种种突发事件被停赛。所以，你还得留下足够的替补队员。

当你进行转会市场后，可以在进入转会市场的球员中挑选球员，也可以在未进入转会市场的球员中挑出候选者进入重点名单。在进入转会市场的球员中挑选球员时，系统默认的转会费相当于球员的身价；默认的建议工资额相当于球员目前的工资水平。默认的合同期为36个月。一般来说，你只给出默认值的价格，往往不会被该球员接受。所以，如果你打算收购该球员，应当出价更高，更诱人些。否则，该球员可能被出价更高的俱乐部抢走。这里有两种手段，一种是：用不着多给转让费，只需提高给他本人承诺的工资待遇就行了。另外一种是：将转让费提到很高(150%左右)，但工资只要1美元就可以了。这可以说是游戏的又一个Bug。因为这样到后来你的工资支出几乎是零，便宜实在占太大了。你在选定购买某个转会市场上的球员时，不会立即通知你购买结果。要等到下一场比赛结束后，才可能得到该球员是否同意转会的消息。如果你打算在还未进入转会市场的球员中挑选出候选者，可以将他们放入重点名单。你这样做了以后一旦你所选中的球员进入转会市场，你就会被提醒，赶快去购买！

另外，你还可以尝试购买还没有进入转会市场的球员，不过，这时除了要提高所承诺的工资待遇以外，还要加倍付给其所在俱乐部转会费。他们如果接受你的诱惑，便会在下一场比赛之后，向你发出对你的开价很满意的信息，但同时会以与现俱乐部关系密切不能离开为由表示暂时不能加盟你的俱乐部并请求你保留他的位置。这样，他在合同期满成为自由人时，会直接来到你的球队，我就曾这样用银子引来了大批球星。购买大牌球星的确实要花大价钱，但大牌球星给俱乐部带来的收益是不可估量的，这种"性能价格比"实际上很划算。在现实生活中，明星组成的豪华阵容，往往矛盾重重，不好管理，适得其反，在《足球经理》中，你尽可组成全明星球队。纵横赛场、富甲一方。

转会还可以成为玩家持续赚钱的一种方式，只要买进一些20岁以下但综合指数在70以上，且较便宜的队员(这样的队员不多，不过总是有一些)，让其偶尔上上场，培养一下，一年或两年后就可以以两倍左右的价格卖出去，如果买卖得当这也是一笔不小的收入。为了Money，商人可是什么办法都能想到的。

6. 突发情况

在游戏里玩家还可能会遇到各种突发情况，这些事情有好有坏，如"你的得分手巴乔得了胃病，严重呕吐和恶心，他脱水并且像只小猫一样虚弱。他需要三个星期康复"，"可观的版税：电子艺界(Electronic Arts)同您商议设计一种有关你的俱乐部的电视游戏，允诺给你一笔相当可观的利率为300k的版税。一张金额为100k的支票会在这笔交易签订之时预先支付给你"等等。其中最令人头疼的是球员的受伤，因为如果任何一场比赛不能凑齐16个人上场的话，会直接Game Over的。不过只要玩家准备充分，安排合理，一定可以消除这些事情带来的不良影响。这些不时出现的小消息给游戏增加了不少生趣。同时也显出了球场之外的复杂和未知性。

在刚接手球队的时候玩家可能会觉得有些麻烦。开始一般会输上几场的，没关系，随着队员训练的展开，配合的逐渐默契，玩家会慢慢踏上胜利之路的。可惜的是这个游戏没有通关条件，玩家只有不断地玩下去。到了2010年后罗纳尔多这一批老球员退下去后，新的队员中就再难找到综合指数超过80的了，游戏让玩家不断地玩下去，后面又没有设计新的人物和情节，不能不说是一个失败之处。这个游戏玩家不能存档。电脑在每次比赛之后自动给储存了。如果比赛不利的话玩家可以在比赛结束前让游戏强行关闭，再进入游戏，就可以再有一次机会了；另一种办法是先将存档文件做一个备份，如果比赛不利就进行覆盖。总体来看，这个游戏还是很值得一观的，界面简单，易上手，经营内容丰富。其魅力也对得起玩家对他的钟爱了。

12.2 足球经理98

继《足球经理》之后，Sierra公司于98年推出了《足球经理98》(Utimate Soccer Manager 98，简称USB)。这里也简单地介绍一下，与《足球经理97》相比，《USB》采用的是图形界面，这给游戏带来了不少生趣。如图3.12。

在上面的界面下，玩家还可以通过单击某处或者通过上方的控制栏进入具体的控制项目。现在玩家面对的一个个单位和命令都是通过和具体的物体相对话，显得形象了许多。见图3.13。望远镜可以看当前的所有球员签约状况，草稿上是现在转会市场的情况，墙上那张转会照片可以看到目前己队的人物状况，还可以改变签约状况，打印机可以将球员

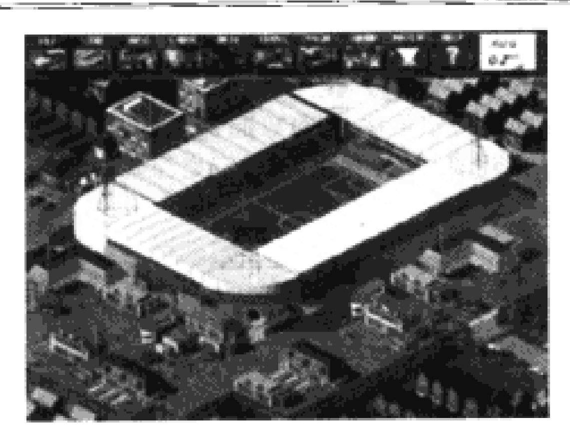


图 3.12　USM 的主界面之一



图 3.13　转会项目

放上转会市场。

对于游戏而言，玩家首先要选择是扮演教练还是经理的职务。两者的工作重点是不一样的。在具体的工作上，玩家同样可以有球员训练，周边设施安排等项目，但具体形式是不一样的。队员的训练可以通过助理教练来实现，一个优秀的球探可以让你更快得到优秀的球员，如此等等。就比赛而言，《USB》和《足球经理》有一个比较明显的算法区别：后者前锋的能力对于整个球队是很重要的，三个一流的前锋足以撑起大半个球队。在前者中，几个优秀的中场进球常常超过前锋。后者常常会出现大比分，笔者的最高记录为 7:0。当时正处于顶尖状态的维阿一人独进五球。这一点在《USB》里几乎是不可能的，玩家的最高记录也只有 4:1，而这种比分都是很少见的。这未免让费尽心机的玩家有些丧气。玩家在比赛中还常常会见着一些很反常的情况，笔者常见的是己方的前锋将单刀球回传而被拦劫，不知是由于队员意识和传球能力的问题还是游戏的算法有误，这是常常令我哭笑不得的一幕。图 3.14 就是这个游戏比赛的场面。

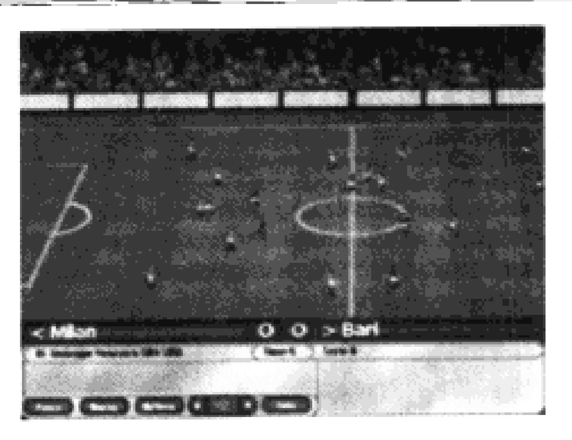


图 3.14　比赛界面

不过话说回来，USB 的比赛还是很吸引人的，场景比《足球经理》要漂亮很多。而且提供了很多控制项目。如是否出现人名、号码等。玩家还可以以各种速度来进行比赛，甚至可以直接跳过比赛(足球经理也是可以跳过比赛的)，这都是该游戏比赛的优秀之处。

该游戏还提供了存档、取档功能。这样玩家面对很重要的比赛也可以用先保存如果失败后重新载人(简称 S&L)的无赖大法取胜了。

好了，剩下的部分玩家自己探索吧！如果玩家有一定英语能力，对足球不是一无所知的话，那么，要精通这个游戏是指日可待的事情。

12.3　冠军经理

如果玩家对足球和关于足球的经营类游戏都十分了解的话，那么不妨再试试《冠军经理》(Championship Manger，简称 CM)系列。

《冠军经理》的界面偏于文字化，术语较多，而且还是英语，见图 3.15。对于初涉此类游戏的玩家而言会很吃力。但是对于高级玩家而言，该作却更有内涵。这个游戏的专业化程度令人吃惊。几乎对于



图 3.15　CM 的控制界面

一个球队的方方面面都有涉及。如每个队员有情绪状态，如果常常不能上场，或薪水太低，或训练不适合等等因素都可能使该队员不高兴（Unhappy）。情绪状态会影响球队的表现，重要球员的情绪还会蔓延。还有，球员的训练中仅传球部分就有几种选项，如长传、过顶球、地面短传等等。最为人称道的是：如果在比赛中对方有一个球员得了黄牌，那么他在该场比赛后期会变得谨慎，如果安排与之相对的己方队员突破或带球，就可以起到意想不到的效果。一个游戏做到这个份上，其内涵之深就不用我多言了。

第13章　铁路大亨Ⅱ

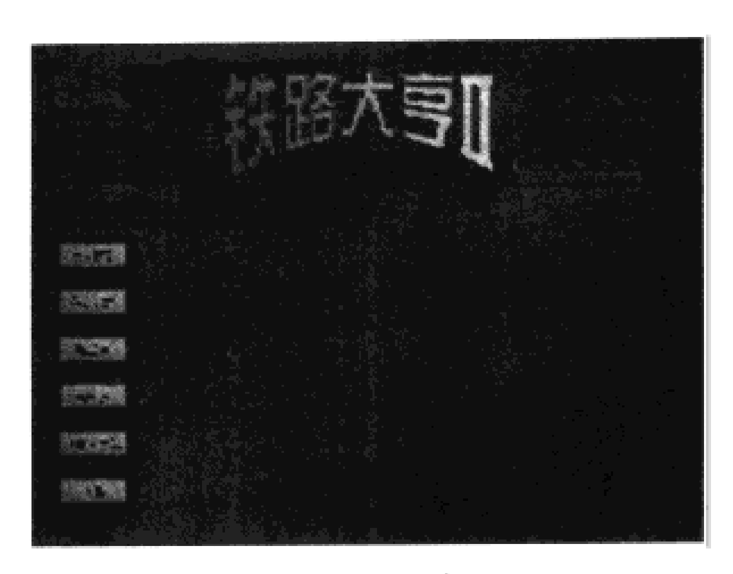


图3.16　铁路大亨Ⅱ

13.1　游戏简介

铁路大亨是最近推出的一款典型模拟经营类游戏，这个游戏虽然才推出不久，但其魅力已经吸引了众多玩家的目光。可以说，这个游戏是目前新游戏中的翘楚，也必定会在模拟经营游戏留下属于其自己的一笔。就特点来讲，这款游戏比上面的游戏更需要一定的技巧，如果不善经营的话，很容易导致 Game Over。由于这个游戏刚刚推出不久，同时也由于篇幅所限，我们只是简单地介绍这个游戏。

自从发明了蒸汽机车后，世界发生了巨大的变化。铁路机车是由 Richard Trevithic 于 1804 年在英国发明的，刚开始的火车的样子并不能表现出它会给这个世界带来什么变化，当时谁也没有想到蒸汽机车和铁路在后来的一百多年里创建了一个全新的工业，也产生一个新的文化。

游戏《铁路大亨Ⅱ》让你能够重温铁路发展的历史，不仅能经历它的金色年代，并有机会看到它的未来。在游戏中玩家作为工业巨头，要把自己的铁路公司逐渐发展成铁路帝国。

13.2　控制简介

首先简介一下游戏的操作部分：本游戏是用一个鼠标就可以建设天下，但也有许多热键。常用的有：

Print Screen：24 位抓图；

+：增加游戏速度；

-：减少游戏速度；

Pause：游戏暂停；

F3：在 8 位和 16 位色彩间转换；

F4：切换全屏状态；

A：显示最后一个年度报表；

N：显示最后一个报表；

D：显示最后一个对话框。

主要的窗口热键有：

T：铺轨；

S：建车站；

B：推土机；

O：总览；

P:购置机车;
M:股票市场;
C:控制面板;
F:系统;
G:格子开关;
N:报纸;
E:扩展列表窗口;
Q:退出;
1:车站图标;
2:列车图标;
3:玩家图标;
4:公司图标;
6:资源一览;
7:车站一览;
8:等级一览;
9:交通密度一览;
0:铁路业主一览。
L:车站、机车、玩家和公司窗口;
D:车站、机车、玩家和公司详细窗口;
箭头键:卷动屏幕;
Ctrl + 箭头键:大幅卷动屏幕;
小键盘8:放大;
小键盘2:缩小;
小键盘4:向左旋转地图;
小键盘6:向右旋转地图;
Ctrl + L:载入游戏;
Ctrl + S:存储游戏;
Ctrl + P:多边形开关;
Ctrl + M:作弊方式,每按一次给你公司1百万元;
Ctrl + T:游戏提示;
Ctrl + C:当前选中的机车撞毁的原因;
Ctrl + B:当前选中的机车停机的原因;
Ctrl + R:当前选中的机车遭抢劫的原因。

13.3 过程一览

进入游戏后处于主菜单中。首先选择游戏模式,选择"单人模式"(Single Player),然后是"新游戏"(New Game),这时左侧有个控制面板,默认的地图是"钢铁种子",这是比较简单的地图,如果初次玩,最好选这一地图。本篇文章也以这关地图为例,介绍一些基本操作。

进入主菜单后,可读到任务简报。本关的要求是在1840年前,首先在巴尔的摩和华盛顿铺设铁路,运送四节车厢的货物,就可以获得铜牌,然后连接哈铂斯费里,运送8节车厢的货物,就可以获得银牌,最后连接费城,运送12节车厢货物,可以获得金牌。

游戏主界面的左边有8个图标,分别代表铺轨、建设新火车站、清除地面、地图概况、购置机车、到原料市场、控制面板和系统功能。这些选项中有几个要先建立一个公司后才能使用,中下方是控制列表框功能的。分别在列表框显示车站、火车、玩家、公司的情况。现在地图上还没有任何人造的道路,如图3.17所示。



图3.17 开始界面

13.3.1 建立公司

游戏一开始要建立一个属于自己的新公司,点中公司的图标,在"建立一家新公司"(Start a new company)处双击就行了。最好在开始时把所有的钱都投到这个公司里,将外部投资也调到最大。在"钢铁种子"这一关中由于已经有了一个公司,所以不再需要建公司了。

13.3.2 铺设铁轨

现在要做就是铺轨挣钱了。要使铁路挣钱的基本方法是多拉货物和旅客。在地图中找到有货物要运,又容易用铁路连接起来的两个地点,要获利就不能将货物到处运,而是要运到需要这些货物的地方。游戏中要运输的有旅客和货物两类。地图上的每个城镇都有稳定的客源要到其他城市去。旅客是游戏初期最容易运输的。

一开始先连接巴尔的摩和附近的埃斯科特磨坊,在这两地间运输客人和货物。邮件也是一种特殊的货物。用铁路运送旅客虽然很容易,但要挣大钱还是运货。运货就要复杂一些了。因为运货必须要找到生产货物的工厂,然后看看附近有没有对这

个工厂生产的货物感兴趣的另一家工厂。随着货物在城市之间运输,货物也逐渐变成产品,最后运到大城市让公众消费。

在建筑物上单击右键可得知它是个什么类型的建筑物,它提供什么,需要什么。而且大多数成品都必须运到城市做最后的销售。城镇在地图上是有4到8间建筑物的地方,用同一个车站就能涵盖他的需要。

现在可在巴的尔摩和热雷之间铺轨了。单击主窗口中的铁轨图标,有两种铁轨,一种是单线,另一种是复线。单线较便宜,但以后可能会拥挤不堪。可以在以后升级为复线,一开始先建造单线的铁路。俗话说得好:"逢山开路,遇水搭桥。"有河的话河上要造一座大桥,桥有木头的和石头的两种,木头的容易损坏,石头的比较耐用。在铺轨时可看到沿着铁轨出现一些数字,白色带美元符号的表示这段铁路的造价,绿的数字表示这段铁路的坡度。修铁路不能把坡路修得过陡。如果绿的数字变成红的或黄的,说明铁路太陡了。黄的数字表示需要加以注意,红的数字表示太陡了,如果非要这么修,则有些列车就不能行驶了,因此最好不要这么做。现在玩家略注意一点应该没有问题,在修铁路时要考虑到弯曲的铁路会使火车的速度下降,最好使弯道少一些。在沙漠、山区和沼泽建设会比在平地的建设费用多好几倍,特别是在山区。在建造前要先看好地形。使用G键可找到最佳的路线。

13.3.3 修建车站

修好铁路后,需要在铁路的两头各建一个车站。单击车站的图标,在最右边可看到3种不同大小的车站。车站的建筑对游戏机制是有影响的。车站的大小极为重要。越大的车站造价也就越高,但它影响的区域也就越大。影响的区域决定了什么建筑物使用这个车站。此时在热雷建车站可选择一个中型的车站,将鼠标沿着铁路移动,就能看到这个车站影响区域(发亮的部分)的大小。对华盛顿来讲,需要有个大型车站才能将所有的建筑涵盖在内。对于热雷,中型车站就足够了。在移动过程中,车站的图形为红色表示此处不宜修建,不是因为地点不够大就是地面不平。要使车站的图形变绿才能建设。注意与车站连接的铁轨部分必须与地图已有的铁轨对齐,才能使放置有效。大的车站很难在大城市中挤进去。有时候不得不使用较小的车站,或用推土机清出一片区域来。

在地图上放好车站后,出现修建车站的画面,这里左下角的"购买"(Buy)的图标,单击它可列出车站上要添加的建筑。下面列出车站升级可建的东西、造价和功能。

小车站(Small Station):造价50000元,适于建在小镇或资源点或工厂。

中型车站(Midium Station):造价100000元,最普通的车站类型,适于建在中、小城镇或较大的资源点。

大型车站(Large Station):造价200000元,最贵的车站,从小的集货点可覆盖大城市的需要。

电线杆(Telegraph Poles):造价40000元,提高通信能力,减少站与站周转时间25%。

小餐馆(Small Restaurant):造价50000元,增加旅客支出20%。

大餐馆(Large Restaurant):造价100000元,增加旅客支出30%。

沙龙(Salon):造价16000元,增加旅客支出10%。

邮局(Post Office):造价35000元,减少邮件在本站的滞纳金50%。

海关(Customs House):造价25000元,减少海关滞纳金50%。

沙塔(Sanding Tower):造价18000元,给过站的机车加满砂子,没有砂子,机车爬陡坡会困难一倍。

水塔(Water Tower):造价25000元,给过站机车加满水,蒸汽机车如果没有水,则牵引力很低。

小型饭店(Small Hotel):造价65000元,增加收入20%。

冷库(Refrigerated Storage):造价50000元,减少食物、牛奶在车站因存放时过长而交的滞纳金50%。

粮仓(Grain Silo):造价25000元,减少粮食、咖啡和食糖在车站因存放时过长而交的滞纳金50%。

仓库(Warehouse):造价25000元,减少棉花、木材在车站因存放时过长而交的滞纳金50%。

车库(Roundhouse):造价60000元,对过站机车进行维修,机车接受定期维护后就不会中途停车了。

开始车站里至少要建一个水塔、沙塔和车库。这些建筑是保证机车正常运作所必需的建筑,如果没有砂子,就会看到机车窗口中有一堆砂子,这表示你的机车的牵引力降低了。如果没有水,你的蒸汽机就会大大减慢。没有车库,机车就得不到维修,其

操作成本就会上升，而且会频繁停车。

建好车站后。单击选中中心窗口下的车站图标，就能看到车站里慢慢增加的等待运输的货物。

13.3.4 买车运营

现在的步骤是买火车运营了。单击购买火车的图标，可得到目前可购买的火车以及它们的数据(这里所示的速度图是以每小时英里数为单位的，以及其在坡度或满载时的速度)。这些数据中包括：

价格(Cost)：购买机车的费用。

维修(Maintenance)：每年维护机车的估计费用。

燃料(Fuel)：每年所耗用燃料的估计费用。

加速性能(Acceleration)：机车达到最高速度的性能。

可靠性(Reliability)：发生停机或灾难性机械故障的机率。根据需要选择一种机车，如果你的铁路铺设在多山的区域，就不要选级别太高的车。

火车用久了，发生故障的可能性会大大增加，因此用了15到20年就应该更换。

一旦买好机车就会进入列车运行图。你可看到你刚买到的车带着两节客车厢(默认值)，准备在你现在仅有的两个车站间运行。在第一个车站双击鼠标，并在屏幕右边双击可转换到车站货物运行图。屏幕最下边改成所选的车站，左边是可供应的货物，右边是所需要的货物。在右边现在是列车所编组的车厢，所有已有的车厢都加入编组，点中上行的车厢可从编组中取下。点下面可增加到编组中。各种车辆用于运送不同的货物。守车的用途有时也时很重要的，例如用于防备袭击列车的盗匪，这很容易被忽略，如果这个地区盗贼横行，加上一节守车，就可提高安全程度，另外对于一些不太可靠的车头，加上一节守车也可降低维修费用。当然加上一节守车，也要占一定的机位。开始时，只要有两节客车厢和一节邮车就行了。在计划图中可改变行车的路线。现在只有两个车站，也就只有一条路可以走。如果以后车站多了，选中起始车站和终点车站的星星图标来规划新的行车路线。也可以用Delete按钮来取消一些行车路线。退出这些设定窗口，就可看到你的火车在铁路上隆隆行驶。如果列车开始模糊，说明其目前处于未被激活的状态，如行车时给迎面的列车让路，或是在装卸货物，等等。

列车的速度是很重要的因素，因为时间就是金钱，你交付的货物越快，挣得的钱也就越多。有些运输项目对时间尤其敏感，如旅客和邮件，其对时间的敏感程度肯定要比煤炭或棉花要敏感。

《铁路大亨》实际上是以经营为主要目的的，因此工作重点要放到经营上来。单击公司的图标，双击你的公司，就可以看到你的公司的财政报表了。其中一些功能有：

发行债券：这是扩展你公司的主要财源。最大的障碍是提高自己的信用等级，如果你的信用等级是CCC以下就完了。公司要花费大量的时间将其提高到标准值。发行债券要有长期的支付担保和正常的利息支付。不要认为发行债券是不必偿还的，要时常检查一下你的债券还有多少时间到期。

购回股票：这要花费额外的现金从民众那里购回股票，这一般可增加你的股票价格，使股票脱离市场，这样别人就不会进入你的运行机制中。

改变红利：你可以确定股票持有者(包括你自己)每一股的红利是多少。红利越高，越能吸引股民，但也要花费你公司的现金，因此在公司能得到高利率之前，通常要使红利率低一些。

兼并：在高级的选项(容易级的没有)中有兼并的功能，这在建立一个一统天下的铁路帝国时很是有效，当然，前提是你有足够的现金。

宣告破产：如果支撑不下去，使债权人受到保护，可在此宣告破产。这样可将你的债务减半，但是你的信用等级将一落千丈。以后就难于发行股票了。这是最后的办法，很难再从这一步返回。

好了，关于《铁路大亨》我们就讲这么多。以上的介绍都只是一般的操作规则，其较为高级的营运策略和游戏手段只有玩过才能感觉得到。有人说这个游戏人门觉得难，熟悉以后越钻研越觉得考虑的东西很多，确实如此。《铁路大亨》的最过人之处，就在于它的内涵丰富，具体内容就要靠玩家慢慢琢磨了。

本篇小结

玩家现在一定了解了模拟经营类游戏的特点了，这些游戏的中心都在于一个"钱"字。在这个游戏里，

我们可以成为富甲天下的名人，可以一掷千金地消费，可以改变一个城市甚至一个帝国的面貌。其实最关键的，是我们要生财有道。游戏中如此，生活中也是如此。这个“道”字，在游戏中便是游戏规则，在生活中则是法律和道德。

好了，不多说了。模拟经营类的游戏当然远不止这些，在DOS时代有《巴士帝国》，还有光荣公司的《航空霸业》等，现在还有《过山车大亨》、《便利商店》、《模拟城市》(Sim City)系列等游戏。其实还有两个比较著名的游戏：《恺撒大帝3》也有很大一部分是属于经营部分的，只是其策略部分太多；《大航海》同样离不开赚钱，但由于其故事情节的存在和战斗较多，我们将其归入策略类，这里不再介绍了。

第4篇 体育类游戏

相信每个人都有自己喜爱的体育运动吧！种类繁多的体育运动构成了我们生活中的重要内容，那么它势必要在电脑游戏这个模拟现实的数字世界里留下它自己的影子。事实上，体育类游戏也确实是电脑游戏的重要类别。



本篇具体介绍以下游戏

- FIFA98
- FIFA99
- FIFA2000
- NBA LIVE98
- NBA LIVE99
- NBA2000

体育类游戏的巨擘，就是前面已经提到的EA公司，对于一般玩家来说，最熟悉的也就是其《FIFA》系列和《NBA》系列游戏，可以说，这两个游戏代表了体育类游戏的最大魅力和最高水平，其中尤以《FIFA》系列影响最大。我们在下面将详细介绍《FIFA》系列，同时也要对《NBA》系列作一定介绍。

一般来说，体育类游戏对玩家的电脑要求配置较高，否则会影响游戏的声音和画面效果，而声音和画面就都会很大地影响玩家的游戏感觉。这个条件在一定程度上影响了这种游戏的推广。不过现在的电脑硬件发展极快，即使当前最新的《FIFA2000》也可以在一般配置的机器上运行。听着让人心潮澎湃的音乐，任球场上观众呼声雷动，看着一个个真实的队员作出精妙绝伦的配合和让人眼花缭乱的动作，实在是一件让人心跳不已的快乐，现在就让我们投入到这份快乐中吧！

第14章 FIFA

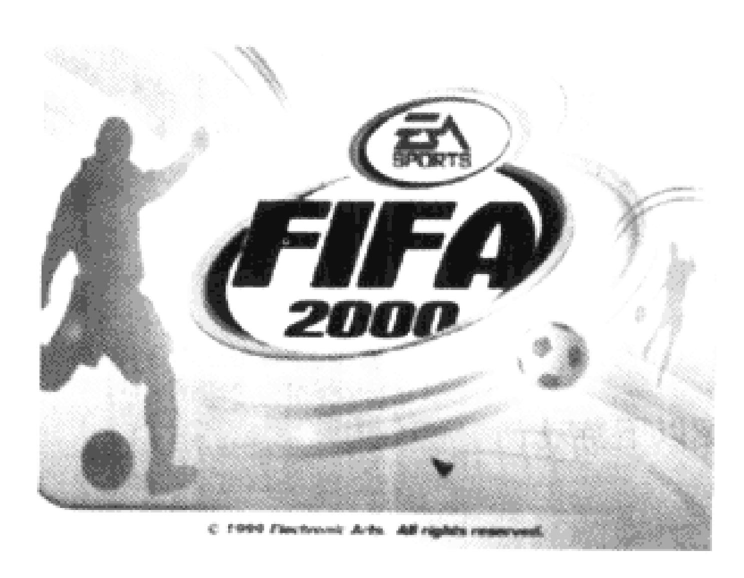


图4.1 《FIFA2000》

14.1 FIFA98

14.1.1 游戏简介

足球恐怕是当今体育中影响最大的运动了，很多读者也一定有过踢球的体会，在长天碧草之中快乐地奔跑、熟练地过人、果断地射门。这一切，就像是一场最美丽的舞蹈。在体育类游戏里，足球游戏自然是其中最吸引人的一类。在这些各种足球游戏里，最为优秀的就是EA公司的代表作——《FIFA》系列了。

前面已经说过《FIFA》系列的发行公司及其在游戏界的地位了。可以说从《FIFA98》开始，足球游戏从画面效果到动作、战术都有了很大的改善，《FIFA98》给所有爱好体育的游戏玩家提供了一个惊喜。在这里我们就从《FIFA98》讲起。主要介绍《FIFA98》、《World Cup98》、《FIFA99》和《FIFA2000》。



图4.2 FIFA98

《FIFA98》的全名是Fifa98，Road To World Cup，译为"通向世界杯之路"，不过这个名字实在是又臭又长，我们就叫他为《FIFA98》得了。现在我们进入《FIFA98》，首先是一段踢球者的动画，音乐也不错。不过这对于EA公司来说实在太容易了。进入游戏后，我们首先面对的是图4.2的界面。

14.1.2 选项简介

图中的命令项都很简单，在队伍管理（Team Management）中我们可以对队伍的战术安排进行调整。这就不再多说了。现在我们进入赛事选择（Match Select），就可以挑选自己喜爱的球队进行比赛了。如果玩家只是想试试，可以选择友谊赛。除此之外，玩家可以选择世界杯预选赛，不过可惜的是没有决赛，惹来了不少玩家的痛骂。不过EA公司在这里埋下了一个伏笔，我们后面再说。玩家可以选择联赛，一共有11个国家可以选择。比较有趣的是玩家还可以选择训练模式和点球模式。点球模式玩家可以直接和电脑以点球决胜，当玩家扑住对方的一个点球时，那份痛快的感觉和进球简直是一样的。训练模式更为有趣，玩家可以选择攻方或守方，还可以选择攻守双方的人数，是否设守门员等。这样玩家可以针对性地训练自己的过人、短传或长传等操纵水平，图4.3和图4.4是训练和点球的决胜图。

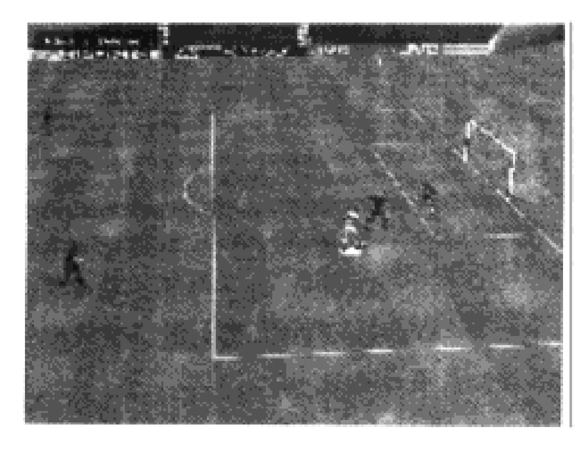


图 4.3　2 对 3 的过人训练



图 4.4　点球大战

14.1.3　控制详解

要讲的东西就这么多，我们还是把重点放到控制上来，《FIFA98》的主要控制如下：

F1：切换到 Tele Cam(正常的视角)；

F2：切换到 Sideline Cam(旁观者的视角)；

F3：切换到 Action Cam(行动视角)；

F4：切换到 Goal Cam(球门视角)；

F5：切换到 Stadium Cam(球场的视角)；

F6：切换到 Shoulder Cam(肩部视角)；

F7：切换到 Ball Cam(球的视角)；

F8：切换到 Tower Cam(全场的俯视)；

1：切换到 Controller Select(控制方选择)；

2：切换到 Team Management(球队的管理)；

3：切换到 Match Options(比赛设置)；

4：切换到 Instant Replay(即时重现)；

5：切换到 Match Statistics(比赛统计)；

6：切换到 Score Summary(比赛概要)；

7：切换到 Booking Summary(红、黄牌统计)；

8：小地图开关；

T：开/关观众席细节；

Y：开/关足球场地细节。

方向键和 A、S、D、Q、W、E 有单独的作用：

(1) A 键：贴身防守时铲球；无人防守时则为高传球；守门员开球时采用手抛式；进攻队员下底为传中；带球队员带球时连续按两下该键为脚后跟挑球过人；带球时连续按两下该键同时加上任意两个方向键为原地挑球。

(2) D 键：进攻时为射门；无人接触时为传球；防守时为抢断；守门员开球时为踢球。带球队员向前将球挑起过人；连续按两下该键为头球攻门；守门员开球时则跑入对方禁区射门；无球队员在防守时采用犯规战术。

(3) S 键：带球队员将球传给接应队员，再切换至所控制的队员；守门员开球用手抛；带球队员双击推射射门。

(4) Q 键：按一下该键时为电脑控制球员传球，让他自由发挥；连续按两下该键则把带球队员交给电脑控制；无球队员则为严重犯规；抛界外球时切换至另一队员。

(5) W 键：加快球员运动速度，连续按为快速奔跑。

(6) E 键：在发任意球和角球的时候切换发球方式，默认为指定方向和力量形式，可以切换至指定队员形式和指定地点形式。

另外，Ctrl 与 Alt 配合 A、S、D、Q、W 可作出各种技术动作：

(1) Ctrl + A：后跟挑球往后过人。

(2) Ctrl + S：闪躲过人。

(3) Ctrl + D：假装射门，然后用假动作过人作出精彩的表演。

(4) Ctrl + Q：推球向右后方跑，然后从左方过人。

(5) Ctrl + W：向右转过人。

(6) Ctrl + E：假装向一方前进，从另一个方向过人。

Alt 键：门球、角球、任意球向右转开球，按一下该键时则做假动作向右转过人。Alt 加上面各键和 Ctrl 相似，只是方向不同。

方向键：不仅控制运动方向，而且还对角球、点球、任意球起作用。左右键控制方向，上下键控制球的高度。

还有更有趣的事情：当你的球队得分之后，按以下键可以听到不同的庆祝声音：

D 键：响亮的鼓声。



图4.7　倒了一地的大头

14.2　世界杯98(World Cup98)

14.2.1　游戏简介

前面说到，FIFA98里没有世界杯的决赛。这一点EA公司在半年后给了玩家一个答复。这个答案就是98年末推出的《世界杯98》(World Cup98)。在这个游戏里，再没有联赛设定，玩家将带领自己的队伍在世界杯一展身手。《世界杯98》的界面也和前作有了很大不同，如图4.8。



图4.8　世界杯98

由于《World Cup98》是专为世界杯设计的，所以里面的动画，图片无不以世界杯为题材，一进入游戏，玩家就可以看到欢呼的人群，巴黎的埃菲尔铁塔，新建的足球场馆，还有世界杯那可爱的吉祥物在空中飞翔，如图4.9。这一切营造了一个很强烈的世界杯气氛。在世界杯的决赛里玩家可不会只有32个国家可以选择。EA公司也考虑到了那32个国家之外的玩家，在十强赛上失利的中国队终于可以进入世界杯决赛圈了，还可以在玩家的指挥下取得冠军，这在现实中不知要让中国的球迷等待多少年。

与前作相比，《World Cup98》显得更加真实，控制也有了一些改进，很多《FIFA98》里的弊病被消除。玩家在《FIFA98》经常会见到守门员抱球时出禁区结果被判犯规，在《世界杯98里》这种现象是再也看不到了。还有，电脑方在失球时拙劣的战术也得到了很好的改善。

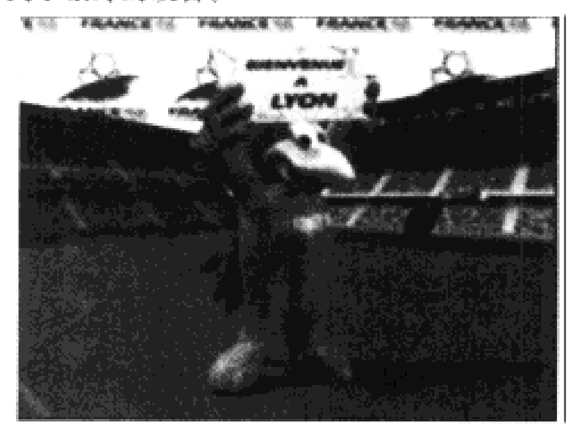


图4.9　可爱的吉祥物

14.2.2　控制详解

《World Cup98》里的控制也增加了不少东西，主要是技术模式的设定。在不同的技术模式下，各键的作用也是不一样的，简介如下：

切换技术模式1/2：左Shift+数字小键盘0

切换IGM：空格

暂定菜单：Esc键

——技术模式1

香蕉球：A

向左拨球过人：S

360度向左转身过人：D

冲刺：W

插入：Q

虚晃过人：E

——技术模式2

后跟挑过顶高球：A

向右拨球过人：S

360度向右转身过人：D

冲刺：W

插入：Q

虚晃过人：E

——回传模式(F启动)

移动：方向键

回传高球：A

回传：S

射门：D

回传穿越球：E

取消此模式：Q

在比赛中可以设定比赛战术IGM，玩家可以根

据具体的情况用键切换：

造越位：C

穿越球跑位：Z

逼抢：X

两翼包抄：V

在《世界杯98》里还有一些控制上的增加，主要是：

右 Shift + A：小弧线传球

右 Shift + S：把球从左脚拖至右脚

右 Shift + E：用另外一只脚传或射

玩家真是越来越忙了。

好了，加入到通向世界杯的行列中去吧！小组赛、淘汰赛、半决赛、决赛。随着比赛的一场场进行，心情越来越激动，当面对最终胜利的到来时，那份愉悦，足以让玩家畅快了吧！

图 4.10 是世界杯之战的一些画面。

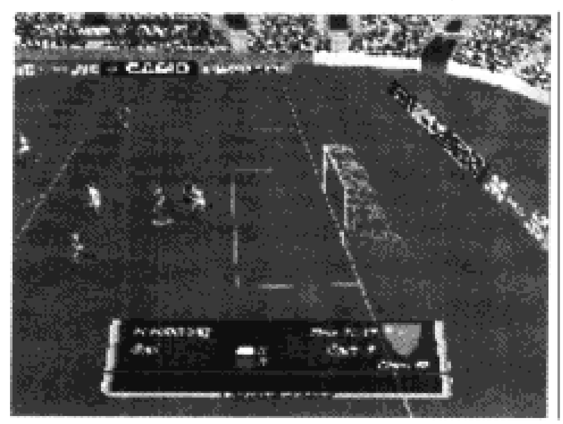


图 4.10 攻入致胜一球

此球由中卫、前卫和一个前锋作配合，将球从中场推到前场，由前锋王鹏下底传中，郝海东中路接应攻入致胜一球。

如果玩家可以取得世界杯决赛的胜利，那么在开始界面(即图 4.8)中光盘最下方将多出一项选择，玩家可以进行 82'世界杯的经典之战。去改写历史吧！

图 4.11 是排兵布阵图。

14.3 FIFA99

按照 EA 公司的一贯做法，对于其优秀作品一向是每年推出一款的，《FIFA》系列也不例外，1999 年《FIFA99》的推出自然是顺理成章的事情。

粗看起来，《FIFA99》除了画面偏暗之外，与前面几款《FIFA》系列并没有多大差别，其实如果玩家对这个游戏了解深透一些，会很快感觉到这个游戏的独特之处。



图 4.11 你能得到大力神杯吗？

由于 1999 年国际上没有大型足球赛事，因此在《FIFA99》中没有另外的设定，唯一特殊的是增加了梦幻联赛(Dream League)，这是 1999 年一些欧洲大牌球队所发起的一种赛制，对足球方面略熟悉一点的读者都会知道。在这个联赛中，玩家将选择自己喜爱的名牌球队去面对各国球队中的佼佼者，实现真正的顶级对话。

运动游戏的本质在于控制，《FIFA99》最大的改变也就在控制上。在游戏中玩家不难发现，球员的铲球效果明显下降，而断球效果直线上升。只要防守队员靠近对方球员，然后用 D 键断球，成功率极高，而且几乎不会犯规。另外，传球的准确性大大提高，接球队员停球的时间也缩短了。这样虽不真实，但玩家可以用极为精妙的配合破门，看起来使人心旷神怡。还有很重要的一点，Alt + D 的转身过人功能被大大强化了。为了控制方便，连按两次 Alt 键也可以用出转身过人。配合的精妙和过人的轻松使得《FIFA99》的难度大大降低了，一个中等水平的玩家可以很轻松地在中等难度下战胜能力相似的球队。世界级难度(World Class)要难一些，但是多练练还是可以获得胜利的。

在游戏中玩家还可以看到，队员的体力设定大大真实化了。己方控制队员脚下的黄色框亮度表示该队员的体力。该亮度的变化十分明显，如果队员在一场比赛中使用加速跑、转身过人等技术动作太多，该队员的体力就会很快下降。玩家在比赛中要注意根据体力状况使用三个换人名额。

图 4.12 和图 4.13 是《FIFA99》中的一些游戏画面。

图 4.12 由比埃尔霍夫中路连过三人，劲射破网。

图 4.13 由皮耶罗下底，同时按 X 实现中路插



图 4.12　中路突破得分



图 4.13　下底传中

空档，然后传中由比埃尔霍夫接应破门。

总体来看，到《FIFA99》为止，《FIFA》系列的游戏里，笔者认为《FIFA99》是最完美的，从画面、音效到游戏的具体操作，也许读者会拿它的不真实来反驳。但是，现实和游戏总是不一样的。在游戏里，玩家要的是精确的控制；是让队员对自己的指令不折不扣地执行，追求的就是实现自己理想的效果。如果在游戏中对球的控制也和现实中一样有很大的不确定性，略长一些的传球也出现 50% 以上的失误，如果一场比赛总是只能进一两个球，那么玩家是不会对游戏满意的。

14.4　FIFA2000

14.4.1　游戏简介

随着新千年的到来，众多电脑公司纷纷推出以“2000”冠名的软件和游戏。EA SPORT 也不例外，不过，新千年总有新气象，《FIFA2000》还是带给了玩家一份新的感觉。

首先，游戏的界面看起来更加简捷，由于更多地采用了亮白的底色，整个图像显得十分清新，这一点和《FIFA99》中由于铅灰色带来的沉重感形成了很鲜明的对比，如图 4.14。



图 4.14　FIFA2000 的主界面

进入游戏后，我们会很明显地感觉到环境要比以前更为真实了。球员动作看得更为清楚。在《FIFA2000》里为了体现真实性故意增加了一个小道具：守门员的水瓶。有时可以看见球打中水瓶，而水瓶打了几个滚之后倒在草地上，然后每次到这个地点时都会看到倒在地上的水瓶。在具体的动作上，玩家可以看到《FIFA2000》里传球的功能被大大减弱了，因为对方的断球设定极强。同时对方的队员持球能力也增强了，对方的前锋常常作出各种技术动作躲过己方的铲断和断球，这一切都让比赛的真实感增加了很多，而且刚上手的玩家一定会觉得难度比前面几个版本的都要大。不过这个游戏的世界级难度比低、中等也难不了太多，只要玩家熟悉了它的操作，也是可以所向披靡的。

《FIFA2000》与前面几作相比最值得夸奖的是进球动作的回放，它不再像以前一样只是原有场景的重复，而是提供了一个更为接近、更为真实的球员视角。有些入球在射门刹那提供了球门视角，就像看电视一样，让人不由得不佩服 EA 公司的水平。

图 4.15，4.16，4.17 是一个进球的进球画面和回放画面。

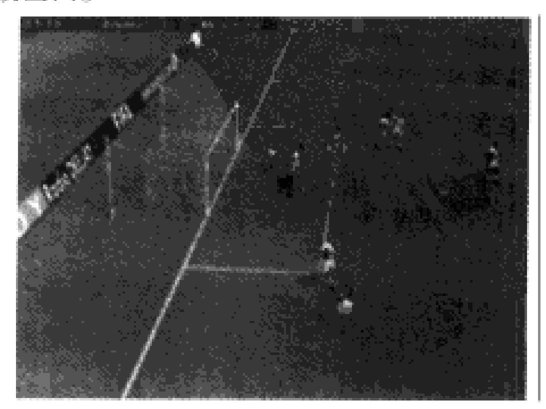


图 4.15　Lixon 的进球



图4.16 入球回放之一

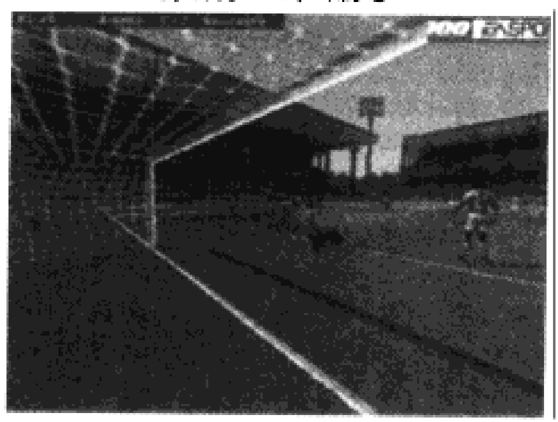


图4.17 入球回放之二

14.4.2 操作详解

在《FIFA2000》中还增加了对操作的介绍，在每次比赛开始的画面中，玩家可以看到对于各控制键的一项功能，积累多了，玩家自然可以对控制了然于心。现在将主要的控制功能详解如下：

基本控制：

A：铲球；

S：切换球员，传球；

D：开大脚；

W：加速；

方向键：移动选中球员；

空格：比赛中实时切换队形。

进攻时：

A：铲球；

S：传球；

D：抢断；

W：加速；

E：护球；

Ctrl(单击)：挑球；

Ctrl(按着不动)：晃动过人(与FIFA99的Ctrl+S相似)；

Alt(单击)：转身钩球过人；

Alt(按着不动)：晃动过人(与Ctrl的晃动方向相反)。

射门时：

A：铲射；

S：推射；

D：大力射门，抽射，头球，凌空倒钩；

防守时：

A：铲断；

D：贴身抢断；

W：加速；

Ctrl：左右夹击(与FIFA99的V一样)；

Alt：造越位(与FIFA99的C一样)。

守门员抱球时：

Q：脱手；

A：手抛球；

S：大脚开球(距离稍近)；

D：大脚开球(距离稍远)。

发球门球时：

A、W、D——开球给相应队员；

S：调整开球力度。

组合键：

Alt+A、S、D：转身钩球过人；

Ctrl+A、S、D：晃动过人(假动作)。

其他：

F1、F2、F3、F4：切换视角；

F5：球队管理；

F6：重放，精彩入球存储；

F7：比赛参数(包括参数分析、察看射手榜和犯规情况)；

F8：设置；

F9：选择所要控制球队；

F12：退出。

14.4.3 趣味作弊

作弊在《FIFA2000》里更加公开化了，也更加有趣。如果读者有机会接触这个游戏的话，建议一定要看看作弊模式。在开始界面里的选择(Option)选项里有作弊(Cheat)模式。只要输入如下密码，就可以开启作弊模式。

Lightsout：没有灯光，但球员全身亮光闪闪，非常Cool！如图4.18所示。

Burnaby：在非正式的野外球场踢球，背后不再是如潮的观众和众多的广告牌。

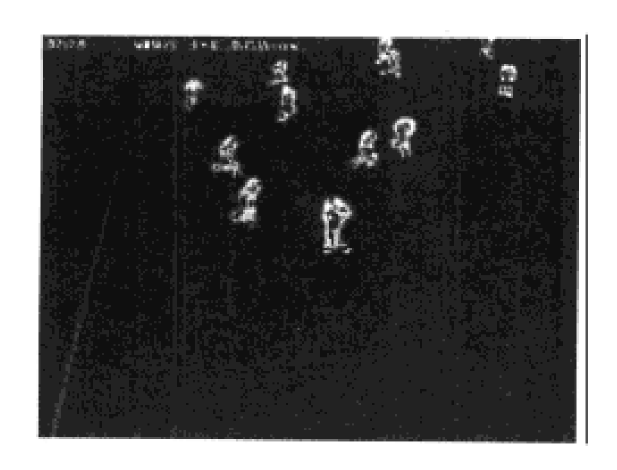


图4.18　酷酷的Lightsout模式

Sizzle：在雷雨天比赛，常常会从天上降下一道巨大的闪电将一位球员化为灰烬。真是恐怖！被击中的球员会在其余地方突然出现。

Momoney：在球员转会时没有经济上的限制。

Dizzy：比赛时天上出现巨大的飞碟，将进入其范围的球员吸上天空，如图4.19所示。



图4.19　球员被飞碟吸上了天

Hooligan：出现一支极为强大的球队。各项指数全满。比赛时为近似黑白的场景，极富历史感。

14.5 《FIFA》系列综述

好了，关于《FIFA》系列就介绍这么多。作为体育类游戏的代表，《FIFA》系列绝对称得上是游戏中的精品。相信不少读者一定会喜欢这个游戏的。

当然，作为体育运动的另一模式，电脑游戏与普通的体育活动也有很大的区别。即使场景和音效做得再真实，在实际的比赛过程中也不能与真正的体育运动相同。在前面的《FIFA99》里也说到过，在游戏中玩家的要求和真正的比赛也是不一样的。另外，体育类游戏毕竟还是游戏，数字化的世界怎么也不像真实的世界一样复杂和充满意外。在《FIFA》系列中，玩家经常会根据程序的特点形成固定的打法，如《FIFA98》里的多次斜插反向射门；《World Cup98》里的下底传中；《FIFA99》中的边、中突破；《FIFA2000》中由边线向中央突破的突然射门。这些固定的打法在游戏中是极其有效的，但它们的存在还是破坏了游戏的自由性，使得多变的游戏变得固定和呆板。从而降低了游戏的仿现实性。一般来说，实现固定的打法是一个玩家向高手晋级的必经步骤。当玩家熟练掌握了几种极其有效的进攻套路之后，此时的乐趣就在于用精妙的控制实现自己的套路，这样固然可以很轻松地战胜电脑或他人，但另一方面也预示了游戏的死亡。

不管怎么说，《FIFA》系列还是在一定程度上实现了玩家的梦想，给了玩家另一种绿茵场上的乐趣，我们可以以游戏来愉悦身心，这就足够了。

第15章　NBA LIVE

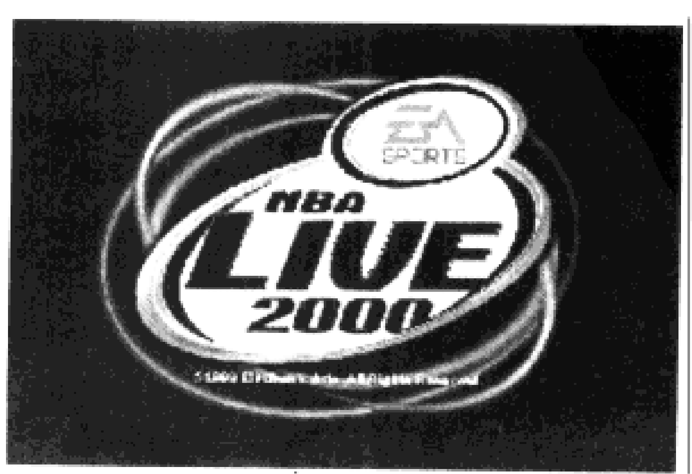


图4.20　NBA LIVE

15.1 NBA LIVE 98

15.1.1 游戏简介

正如NBA代表了当今世界篮坛的最高水平一样，EA公司的《NBA LIVE》系列也是当今篮球游戏中的翘楚。《NBA LIVE》的面世受到了篮球迷们的热烈欢迎，能在虚拟的NBA赛场上纵横，实现自己当球星的梦想！现在就让我们从《NBA LIVE 98》说起，一直到现在的《NBA LIVE 2000》。

97－98球季的NBA开始的同年10月28号，EA SPORTS也推出了《NBA LIVE》系列的《NBA LIVE 98》，如图4.21。

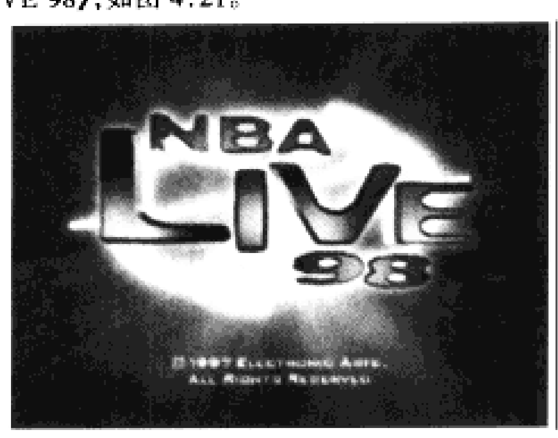


图4.21 NBA LIVE 98

相信热爱篮球而且同时拥有一台不错PC的你一定不会错过这个游戏。在这次的《NBA LIVE 98》中大大改进了前作《NBA LIVE 97》的一些缺点，棱角感弱了许多，而且在球员进了一个精彩的入球后，在REPLAY中不用看他的号码你就能知道他是谁。同时球场的场景也有不错的表现：光滑的地板连头顶的灯光反射也一清二楚，在球场上你能发现一个个熟悉的面孔：单手灌篮震撼世界的奥尼尔，三分神投手米勒，海军上将大卫罗宾逊。可惜的是却没有了当时最为优秀和著名的球星乔丹。在芝加哥公牛队的队员中多出了一位89号，名为Playeer的神秘球员，各项指数极高，想必这就是乔丹的替身吧。另外在比赛中球员的手部还是显得十分硬直，有时在看REPLAY时手与球的接触都不是太好。甚至大力扣篮都变成了普通的放篮。不过总体来说，这个游戏的动作效果在当时已经算是很不错的了。

15.1.2 控制选项

进入游戏，首先看到的是一段极为刺激的动画，很多画面都是NBA中的真实镜头，然后就进入到游戏的主界面。如图4.22。

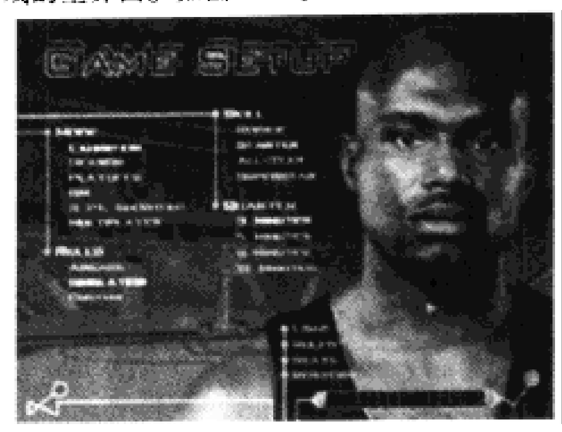


图4.22 《NBA LIVE 98》的主界面

由于《NBA LIVE》系列的动作控制比《FIFA》系列要简单得多，所以我们主要介绍《NBA LIVE 98》的各控制选项，这些选项在后面的《NBA LIVE 99》和《NBA LIVE 2000》中也是一样的。

左上Mode为比赛模式选择。分别是表演赛(Exhibition)、常规赛(Season)、季后赛(Play Off)。此外GM为教练模式，可以让玩家在这里一享NBA教练的感觉；3 Pt. Shootout为三分球远投大赛；Multiplayer自然是网络对战用的了。

左下方的Rules是规则模式的选择。分别为街道模式(Arcade)、模拟模式(Simulation)、习惯模式(Custom)。三种模式大致相同，只是在犯规、出界等问题上有一些小差别，玩家可以在详细的设定中自己改变。

右上边是Skills为难度选择。从上到下分别为初学者(Rookie)、入门者(Starter)、全明星(All Star)、超级明星(Super Star)。难度自然是由易至难。右下方Quarter选择每节的实际比赛时间，从3分钟到12分钟。

一眼看去玩家可能不会注意到下方的选择项目，其实这里有很多东西。Load是取档自然不用说了，在Rules/Options中有很多细微的选项。单击之后左侧的Rules都是一些比赛中的具体规则。如犯规下场、出界、回场、受伤、24秒出手等等的具体设定，应该说美国人对篮球的理解比足球要深刻多了。这里的规则都已经比较专业了。右侧是针对游戏感觉的具体选项，如重放频率、视角切换、音效大小等等。Stats一栏中有不少东西，包括了96/97赛季所有球员、球队的信息，这些信息非常之详尽。在球员信息中包括球员身高、体重、年龄、位置、水平等。而

球队信息则包括球队的成立时间、场馆所在、球队水平等各方面状况。对NBA感兴趣的玩家一定会大有收获。最后还有一项Roster。这里玩家可以编辑新的球员和球队，当然也可以对现有的球员水平进行改变，总之，这款游戏给了玩家一个相当自由的环境。

15.1.3 操作详解

好了，选择好一切之后，我们就可以开始比赛了。我们首先要根据自己的习惯对按键的设定进行改变。只要在开始以后用Esc暂停游戏，然后选择Control Setup，此后单击Config就可以了。我们在此详细介绍一下各主要键功能以便新玩家快速上手，由于受《FIFA》系列的影响，一般都将这几个键设在A、S、D、W、E上面。

TURBO——加速，同FIFA一样，在快攻时尤为重要。

进攻：

SHOOT——投篮，在攻到篮下且防守薄弱时就会扣篮。双击一下就是假动作，并能以单脚为轴移动，往往能骗过对手。

PASS——传球，需要与方向键配合使用，不用方向键时就会传给距离最近的队友。

PIVOT——转身护球，主要用于阵地进攻控球队员与对手贴身时，用不好会经常控出界。

DIRECT SHOOT——快速运球时的假动作，是控球队员摆脱对手纠缠的好办法。

CROSSOVER——跨下运球，NBA队员的典型动作，非常漂亮但实用性不强。

防守：

STEAL——盗球，一对一防守时偶尔能够奏效。

JUMP——跳在防守时有两种最为重要的功能：盖帽与抢篮板。用好JUMP键，加强内线防守是进攻的有力保证。

SWICH——切换防守队员，按下SWICH就切换到防守持球对手的球员来控制他。

HAND CHECK——推人，故意犯规的防守办法。当对手发动快攻或已经起跳投篮时只好用这一招了。但有时防对方持球队员时，用推人能一下子把球抢到手里而不犯规，祈祷裁判吧。

LAST MAN BACK——防守时切换到距本方球篮最近的球员，在防对方快攻时是必要的。

FACE UP——使当前控制的队员面向对方，双手张开摆好防守姿势。

15.1.4 总体评价

就《NBA LIVE 98》的赛场效果看，音效做得还算不错，观众的喝彩声一浪高过一浪，当球空心入网时，就会听到解说员那拉长的语调喝采。在玩《NBA Live 98》的时候更让你觉得是在真正地参与打球，那让人赞叹不已的花式过人，人盯人时候的弹地传球，抛离防守时的空中拆屋、360度大力灌篮、罚球线过一步右手交左手上篮、一切都让你觉得自己仿佛不是在玩，而是在看一场精彩的表演赛，而且每一场都是这样。

当然这个游戏也有不少缺点，前面所说的手臂过于僵直就很明显。这个游戏最大的问题在于球员之间的顶牛，两个球员相距较近时常常出现谁也动不了的僵局。这是很令人扫兴的事。游戏的难度设定也有问题，笔者在第一次接触这个游戏时就可以直接打败前面两个难度，只是以一分之差险负于All Star级别。此外，游戏在投篮的设定方面也有问题，在进攻时如果持球队员有人顶防就无法出手投篮，这在一定程度上是对的，但是这个设定过于强烈之后玩家常常面对24秒将至但无法出手的尴尬局面。而电脑方总是能够出手，并且出手准确性极高，在难度较高时更是如此。笔者常常在终场前两三秒被电脑一个将近半场的远射反胜为败。与此相比，玩家的准确性却极低，所以常常只能让球员带球突破上篮，结果笔者在用公牛队时罗德曼经常成为得分王，实在是一件令人难以想象的事。

数落了这么一大通《NBA LIVE 98》的缺点，其实还是因为喜欢这个游戏，对它的期望过高，毕竟瑕不掩玉。总的来说，《NBA LIVE 98》确实是一个不错的作品。相信你在玩过以后，多半会说：I LOVE THIS GAME。

15.1.5 游戏秘技

记得先前提到的Roster选项吗？这这个选项选择编辑球队(Custom Team)。在Custom和Team里分别填入特定密码，就可以得到一支神秘队伍，这支队伍都是由EA公司的制作人员组成的，并且实力超群。这也是《NBA LIVE》系列的一项习惯。如图4.23。

输入密码如下：

EA Europals

Hitmen AllSorts

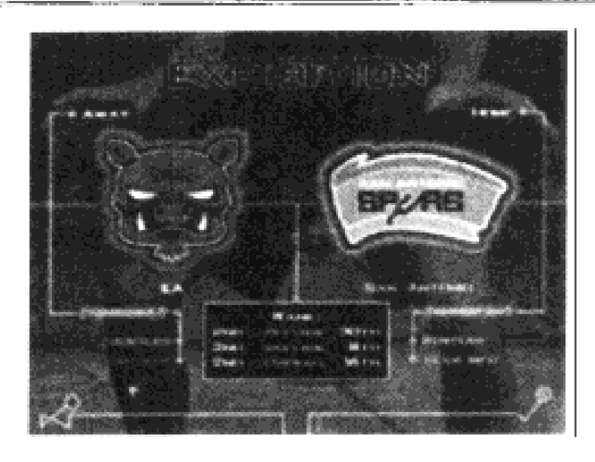


图 4.23 左边就是 EA 队

Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters

15.2 NBA LIVE 99

15.2.1 游戏简介

《NBA LIVE 98》给了玩家无穷的乐趣，但是它的缺点也实在太突出，人物的动作显得很生硬，像一群木偶在打球，扣篮高手们没有任何腰部动作就把球砸下去。如果得不到改进的话玩家是不能满意的。随着 1999 年的到来，劳资纠纷给 NBA 蒙上了阴影，让广大的篮球迷感到失望和焦急。但是《NBA LIVE 99》到来却给了爱好篮球运动的玩家一个惊喜。如图 4.24 所示。因为这个游戏在很大程度上改善了前作的缺点，赛场的模拟更加真实，画

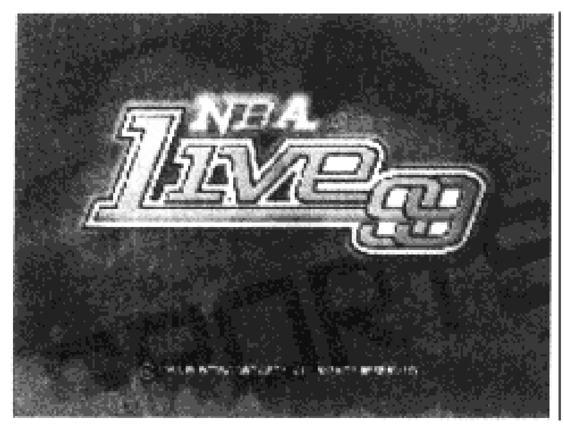


图 4.24 NBA LIVE 99

面中的棱角几乎感觉不到了。比赛时木偶的感觉也没有了。这一切都极大地改变了玩家对于《NBA LIVE》系列游戏的看法。

15.2.2 设置详解

一段令人眼花缭乱的片头过后，我们来到了游戏的主界面。每部 NBA LIVE 的界面均有着自己的风格，97 的涂鸦漫画、98 的绿色电路板，这次的界面背景是 3D 的真实篮球馆的一角，当你在菜单之间切换时，背景就会随之在球馆内移动，这种移镜头的手法或许是有顺应硬件发展潮流之意吧，在背景音效中还加入了观众的欢呼声。

为了让更多的玩家尽快熟悉上手，下面对菜单进行详细说明。底部的 5 个按钮：

(1) Setup——选择比赛模式，共有季后赛、决赛、三分球大赛和训练。NBA99 新增了训练模式，你可以在 NBA 的所有队中选一名自己喜爱的球星，在室外球场上尽情地表现你的进攻技术。你也可以自己定义季后赛各赛区的球队，或干脆自己编一支球队参赛。

(2) Roster—— 你会在这里看到整个 NBA 现有的全部 420 位球员资料，包括位置、身高、体重、各项技术能力等等，可以从中挑选出各个位置的最佳人选来组织自己的梦幻之旅。这里所有球员的能力都是与现实十分接近的，像奥尼尔是扣篮高手，米勒是三分王等等。EA 还使用了一种新的技术，每个球员的能力会随着比赛的进程不断提高，或许到了决赛时新秀就成了星级的人物呢。如果对这么多球员还不满意的话就自己编吧。

(3) Stats——各球队的详细资料，从 80 年代开始各队的球员和战绩资料，简直就是一部 NBA 的发展史。

(4) Files——供玩家 Load、Save 之用。

(5) Multy——多人游戏方式，NBA99 支持了 Network、Modem 和 Serial 三种连线方式，让你尽享与人对战的乐趣。

对话框中下面的三个按钮：

Rules——各项比赛规则的开关，非常详细。

Option——声音、图像及 AI 的设置。从左至右：音乐音量、解说音量、画面大小、观众声音大小、自动重放频率、CPU 辅助开关、扣篮慢动作开关、投篮控制(CPU/USER)、解说方式、冲力效果开关、快速暂停开关、屏幕视角、球员照片风格(2D/3D)。值得一提的是 NBA99 提供了 3D 贴图的球员肖像，而

且非常逼真，其图形水准可见一斑。

Details——图像细节设置。由于有第二代加速卡的支持，《NBA LIVE 99》可选的图像细节非常丰富。包括了广告牌、篮板玻璃反射、分辨率、观众细节、地面反射、屋顶灯光、人物倒影。全部打开后画面质量无与伦比，但对玩家的电脑配置要求较高。

对话框左边的选项大家再熟悉不过了，有比赛风格，难度级别：新手、入门者、明星、超级巨星，默认为入门者。每节比赛时间：2～12分钟。

由于《NBA LIVE 99》的控制与《NBA LIVE 98》一样，我们就不再赘述了。



图4.25 公牛对爵士

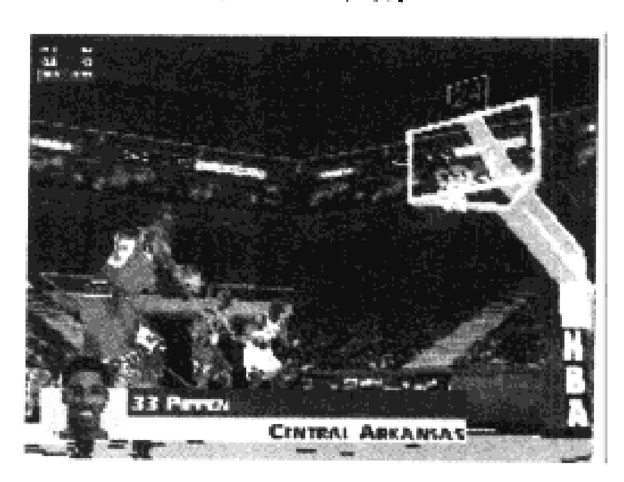


图4.26 皮蓬扣篮

15.2.3 游戏评价

设置完毕后，让我们进入比赛吧。与前作相比，《NBA LIVE 99》画面非常棒，高速的比赛中玩家可以分清每个人的脸，每个队员都是那么栩栩如生，一身花哨的罗德曼、大长脸的皮蓬、憨厚的中锋郎利、助攻王斯托克顿！EA声称为NBA的每个球员都精心制做了头像并提供了至少10种不同的面部表情以使人物更具个性。在慢镜头中，我们能清楚地看到球员在扣篮时的张牙舞爪、怒目圆睁和进球后微笑着挥手的形象，虽然仍显呆板但足以令篮球迷们感到惊讶了，毕竟这只是电脑啊。令我们遗憾的是仍然看不到JORDAN的形象，取而代之的是名为PLAYER的99号队员，一张中国化的面孔，身手异常矫健。但还是看不到那张亲切的脸。《NBA LIVE 99》的技术动作的设计更加逼真，如投篮出手时柔和的手腕推拨动作，各种运球和假动作过人的模仿，慢镜头里球员的奔跑与电视转播已经看不出分别。音效和解说方面仍然是NBA系列的一贯风格，在主场会听到解说员那极有煽动性的"ALL－RIGHT－CHI－CAGO!"，在客场观众会为你的进球喝倒彩。NBA99为RIVATNT做了特别的优化，在赛场周围的广告栏上赫然可见"TNT"字样，在显卡为TNT系列的电脑上画面甚为流畅，而且色彩很饱满。把前面提到的那些图像细节全部打开，加上《NBA LIVE 99》提供了10种以上的播放视角，从俯视到侧面和篮板后，让人感觉如身临其境。图4.25和图4.26是两张比赛的图片。

就电脑的智能方面来说，《NBA LIVE 99》的电脑AI比之前作有了很大的改善，因此难度也有所提高。进攻时，对手会对你进行贴身严密的防守，想直不棱登地带球冲到篮下几乎是不可能的；想强行跳起投篮没有中锋级的身高是肯定会被盖帽的；电脑的断球能力很强；三分球的命中率也更接近现实水平了。相反电脑的进攻会给你带来更大的麻烦，在你盯防不紧的情况下，电脑会打出各种漂亮的小配合攻到篮下得分；到了一场比赛的最后阶段，对手的投篮往往奇准，即使派两名队员防对方的得分手也无济于事，这实在有些像耍赖了。当然，在入门级的难度下，你可以尽情地表现进攻才能、满场扣篮加三分球，对手只能眼睁睁地瞅着；在Starter(入门级)的难度下，三分球不再那么把握，敌人也会毫不犹豫地盖你帽，但只要把握住快攻机会，阵地进攻时找准缝隙还是能经常上演扣篮表演；在Allstar(明星级)这个难度级与真实比赛的水准很接近，玩家若想以弱胜强非常难；在Superstar(超级明星)的难度下，对手几乎是百发百中，你只有保证80%以上的命中率才有获胜的可能。而我方的远投成功率极低，敌人的内线防守又极其严密，要战胜电脑实在有些难度。

玩家对游戏的挑剔是永远不会停止的，尽管《NBA LIVE》一代比一代做得更好，但动作和AI设

计上的毛病仍然很多。比如控球队员与对手正面顶牛的BUG,这时队员的运球也会停住球就像粘在了手上;还有电脑的转身投篮动作非常可笑,接球后没有任何步法可言接着向后跳起就投,懂得篮球的人都知道这是不现实的;电脑组织进攻总是要等到时间差不多才投篮,在这之前即使你对外线的对员毫不设防他也不知道投篮;再有就是《NBA LIVE 99》的扣篮动作细节虽比前作有很大改善,但仍显得生硬。

还是像前面所说的一样,瑕不掩玉,总体上《NBA LIVE 99》是一部非常优秀的运动游戏。无论从图像质量还是从操作控制上都远远超出了《NBA LIVE 98》,游戏做到这个境地,EA公司的水平,令人不能不佩服。

15.3 NBA2000

本来《NBA LIVE》到了99可以说已经有一个大成了,但是EA公司在新千年依然给了玩家又一个惊喜。由于《NBA LIVE 99》的优秀,笔者一直以为《NBA LIVE》系列在短时间内不可能再有大的进步,直到见识了《NBA LIVE 2000》才理解到在日新月异的电脑行业里,一切的进步和飞跃有多么快,多么大。

由于《NBA LIVE 2000》相对于前作的改善主要在于视觉和音效方面,而在操作和选项控制等方面没有太大的变化,因此我们不准备再用太详细的笔墨介绍它,只是简要的看看其与前作的不同以及其比赛画面。

进入游戏后,首先我们看到背景画面非常有趣,不再是98里的绿色电路板,也不是99中的体育场馆,而是一个个不断变幻的球员和各种各样的动作,这些细微之处就不多说了。在比赛模式里,引人注意的是加入了"乔丹一对一模式"。在这种模式下,玩家可以指定一位对手,同时控制乔丹和其一对一比赛,比赛规则是双方轮流进攻,当防守方抢到球后必须出三分线,游戏中叫做"Clear the ball"。每次球入网计为一分,先得到指定分数的为胜,默认为15分。当双方打到14:14时先胜出两分者为胜。比赛图如图4.27所示。这种比赛模式设计既不会影响游戏的真实性,又可以让玩家重新领略乔丹灵活的转身过人和潇洒的后仰跳投。不失为一种两全其美的好办法。这种模式的难度中等,是一种训练用的有效办法。

下面我们看看在《NBA LIVE 2000》中的比赛过程,如图4.28所示。

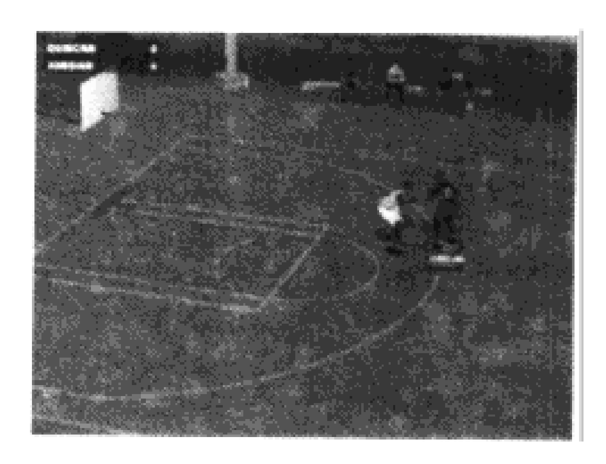


图4.27 乔丹对邓肯

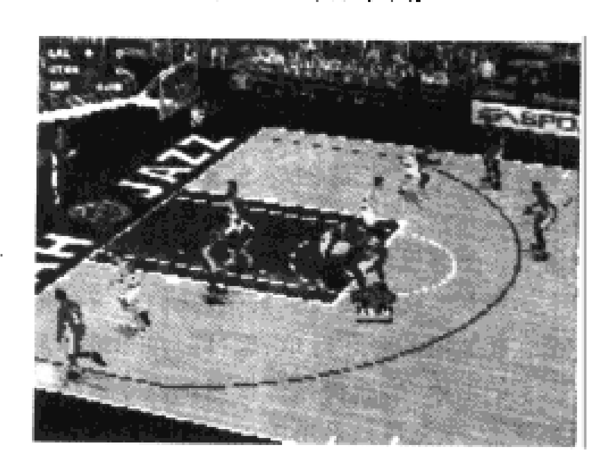


图4.28 激烈的比赛

首先玩家是不是觉得画面有一种很细腻的感觉?是的,这个游戏的场景和人物更加真实了。球员脸上的表情,替补球员座椅上的EA SPORT字样,还有观众的面目甚至都可以看清楚。更大的改善在比赛过程中,球员的动作真实了很多,顶牛的现象是再也看不到了。攻防的设定也更合理了,如果玩家的防守够好,对方投篮的命中率会大大降低,玩家再也不会对98、99中电脑的百步穿杨徒叹奈何了。在游戏里盖帽的功能增强了不少,只要玩家在防守时起跳时机把握得好,谁的投篮都可以狠狠地盖下去。笔者曾经在一次防守中连续盖了电脑四个帽,最后将球抢到。但是电脑也不会因此而变得笨拙。要知道电脑的AI也提高了,由于其防守时卡位极紧,用加速过人不再像以前一样屡试不爽。电脑在进攻时的战术也增强了不少,如果玩家与爵士对抗的话,一定会感觉到挡拆战术的厉害之处,要知道挡拆之后形成的空当可是神射手霍达塞克表演的大好良机。游戏中球员的个性也更加突出了,"大鲨鱼"奥尼尔的强力扣篮,马龙在一对一时灵活的转

身，莱斯三分线外精准的投篮，都在游戏中体现得淋漓尽致。

这里还值得一提的是罚球的设定。笔者认为罚球是《NBA LIVE》系列中的一个亮点。在《NBA LIVE》系列中罚球都是靠一个在十字框中活动的小球。见图4.29。

只要当小球在十字交叉中心附近时出手就可以入网，而小球运动的速度是由球员素质决定的。如果玩家用奥尼尔和莱斯罚过篮的话，那么一定会很明显地感到他们之间的区别。这种设计既展示了球员的罚篮水平，又使玩家的控制得到了体现，只要把握时机得当，奥尼尔同样可以成为罚篮高手。

关于比赛我们就介绍这么多，《NBA LIVE 2000》的魅力要靠玩家自己体会，正如我们喜欢NBA一样，我相信我们一定会喜欢这个游戏。

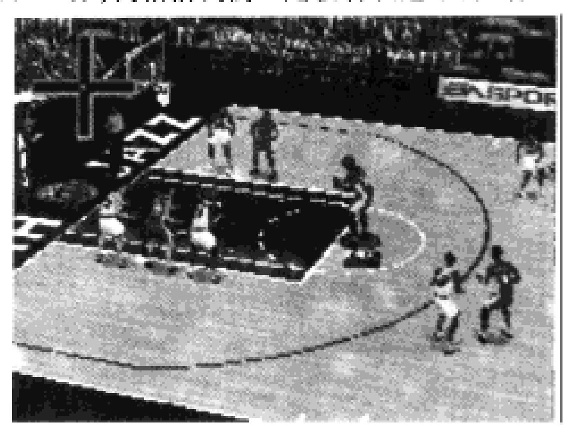


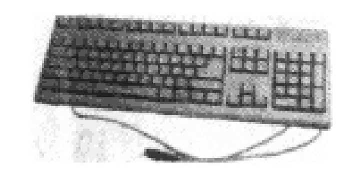
图4.29 奥尼尔的罚篮能进吗?

本篇小结

关于体育类游戏就介绍这么多，现在的体育类游戏当然不止这些，但是总数也不是太多，因为体育类游戏要求比较专业，没有足够的经济和技术实力一般不易做出成形的产品。如果玩家对体育类游戏比较有兴趣的话，不妨用模拟器试试世嘉公司和索尼公司的产品，日本人在游戏上面确实也有比较深厚的功底，不知何时我们才能以自豪的心情对中国人自己的产品进行品评，当然，这已经是游戏以外的事了。

第5篇 桌上类游戏

桌上类(Table类,简称TAB)游戏的名称沿用了电视游戏的分类。这类游戏一般以娱乐、益智为目的,在游戏过程中既没有炮火硝烟和残酷无情的战争,也没有欢呼呐喊和狂热激烈的比赛。



本篇具体介绍以下游戏

- 大富翁3
- 大富翁4
- TIM2
- 撞球游戏
- 拼图游戏
- 推箱子
- 棋牌游戏

桌上类游戏的目的性不是太强,玩家只要根据简单的游戏规则,和电脑或者他人玩一个小小的游戏。如果玩家没有太强的求胜欲,那么一定可以在游戏中得到放松和愉悦。

桌上类游戏的数量无疑是最多的,因为这种游戏一般较小,制作比较简单,即使是非专业人员也可以编制出一些很可爱的桌上类游戏,在这里游戏和软件的界限变得模糊了,电脑游戏本质上不就是一类大型的程序吗?不过由于其规模小,桌上类游戏中的精品不多。按照现在的情况,我们可将桌上类游戏分为以下几类:首先是以强手棋为基础的富翁类游戏,如《大富翁》系列,《大富翁1940》,《非洲探险》,《富甲天下1,2》等等,这类游戏的最杰出者为台湾大宇公司的《大富翁》系列。另一类是以解迷为目的,玩家需要用现有工具完成电脑提出的要求,或回答电脑提出的问题。这类游戏我们以喜乐山(Sierra)公司的《Tim2》为代表作介绍。还有一类就是现在网上流行的棋牌游戏,像双升、象棋、围棋、五子棋等等。我们也可以将其划归桌上类游戏的范畴。最后还有一些另类游戏,如撞球游戏、拼图游戏等,我们也作简要介绍。

好了,让我们用娱乐的眼光来看看这些小游戏吧!

第16章　大富翁



图5.1　大富翁

16.1　大富翁3



图5.2　大富翁3

16.1.1　游戏简介

《大富翁》系列的制作公司是台湾大宇公司。这个公司对于一般的中国玩家来说可谓如雷贯耳。其作品如战棋类的《天使帝国》系列，角色扮演类的《轩辕剑》系列，还有《仙剑奇侠传》，都是当时同类国产游戏中的佼佼者。尤其是《仙剑》更是一时游戏之巅峰作品，高居排行榜数年之久，引无数玩家为之喜，为之悲。曾经有玩家满怀感情的说大宇的作品从来没有让玩家失望过，虽然是一时的激动之言，却体现了大宇公司在玩家心目中的地位。

《大富翁》系列同样是大宇产品的又一成功典范。自从大宇率先将风靡一时的《大富翁》纸上游戏搬上电脑屏幕后，一时间PC游戏的玩家范围大大增加。尤其是女性玩家的增长形成了PC游戏界的一道风景。有一个毋庸置疑的事实：这个看似“小儿科”的《大富翁》，却是拥有玩者人数最多，范围最广的一款游戏。在某一阶段，《大富翁》几乎成了电脑游戏的代名词。这个游戏虽然简单明了，内涵不深，但在推出时同样吸引了众多游戏迷的喜爱，直到现在《大富翁》系列仍然是不少玩家的钟爱。那么，它到底有那些吸引人的地方呢？

16.1.2　游戏规则

如果玩家玩过强手棋，那么对这种游戏的规则一定很熟悉，即使没有玩过也没有关系，因为这些规则都太简单了。相信玩家一看就可以明白，现在我们简单地说说这个游戏的规则和物品。

在游戏中每个人物有两项财富：金钱和点券。金钱用于一般的商业活动，点券用于购买一些特殊的东西。包括物品和卡片。金钱又分为两种：现金和存款。进行商业活动一般只能用现金。但将现金带在身边会有丢失的危险，如流氓抢劫，别人使用均富卡等等，存款是有利息的。现金和存款可以在经过银行时进行调整。当玩家正好走到银行时可以办理信用卡，这样在没有现金而又距银行较远时可以用信用卡直接提出50000现金。

在游戏时双方轮流丢骰子，根据骰子的点数决定所走的步数。当走到不同的地方可以进行不同的

商业活动。如果是空地可以买下;如果是已经买下的地可以建造建筑;以后每次走到己方的建筑还可以花钱升级建筑等级,直到最高级为止。买地的主要作用在于当另外的人走到这里时是要交费的。交纳费用的多少主要取决于两个方面:地价的高低和建筑的等级。尤其值得注意的是几块连在一起的地可以一起收费,举例而言:如果某地区一块地收费为400元,某人在此有五块地连在一起,那么当另外一方走到该区域任何一块地时要一次交纳2000元,而且如果其下一步仍未出该区域,还要继续交纳2000,是不是很赚?当五块地都建起了等级较高的建筑时就更可怕了,物价指数较高时一次交纳几十万都是很正常的事情。买地并进行建设是整个游戏最重要的内容之一。买到几块相连的区域并且建起最高级的建筑是后期令对方快速倒闭的好办法。也是很多玩家在游戏中追求的目标。

除了买地之外,玩家还可以购买股票,游戏中有很多上市公司,玩家可以通过股市的经营赚钱。而且游戏中的大部分股票都是要上涨的,建议玩家多多购买。购买股票还有几个好处:有些上市公司在游戏中也有地皮,当其他玩家走到该地皮上时要向该公司控股最多的一方交纳费用。不过每次走到该公司地皮上可以购买该公司股票1000股。直到该公司股票全部卖完为止。拥有股票在月末还可以分得红利。虽然钱不是太多,但也是一件颇令人高兴的事,不过玩家在早期钱不是太多,又买地又买股票容易出现现金不足的情况,要根据具体情况决定。

在游戏中有一些空地,这些空地玩家买下后可以用于建设特定的建筑,这些建筑主要有:

(1) 旅馆:走到此处不但要付住宿费,而且还要进去"休息"几天。这几天对于早期的建设可是很重要的。

(2) 购物中心:走到此处要付一笔购物费用。

(3) 娱乐中心:功能类似于旅馆。

游戏中还有除了公司和房屋之外的其他建筑,这些建筑都是与游戏有关的,我们来看一看:

(1) 黑市:购买卡片的商店,必须以点券兑换直接选择卡片,共有30种卡片可以购买。每次进入时所出售的卡片不同,你可以利用停留卡再次进入交换。当你将不需要的卡片退还给商店时,点券数有可能减少。

(2) 商店:这里可以购买各种物品。都是很有用的。物品的具体用途在后面会有介绍。

(3) 新闻屋:踏上这里不知会发生什么怪事,你可能会因为违法事件而坐牢,但也不完全都是倒霉事,获利与否全靠你的运气了。

(4) 公园:要是你走累了,就到公园看看风景吧,休息休息也不错呵!如果眼前路段都是别人的房产,你会巴不得有公园这个安全地带,可以落脚栖身,因为它不收费。

(5) 银行:每走一圈你就会进入银行进行存取款,银行有时还给你贷款的机会,贷款最高金额是你总资产的数目,偿还贷款的时间在三个月后最后一天,银行提前通知你,到期强行执行。不过,银行也有停业十天半个月的情况发生,你最好将现金准备充足,以免现金不足无法投资。每月大富翁银行结算时,会隆重选出当月的冠军风云人物。每个月银行还加发储蓄利息,正在贷款或没有存款的人自然就没有份了。

(6) 赌场:获得点券的最好去处,你也可以参加赌博来试试自己的运气。在游乐屋里就要看你接取卡片的本领了。

(7) 法院:在这里你可以和对手对簿公堂,败诉的一方将接受几天的监禁,当然有时候也会出现庭外和解的判决。

(8) 车站:大范围转移的好办法。

(9) 飞机场:可以获得一张机票,用于换成点券。

图5.3是一张游戏的图片。

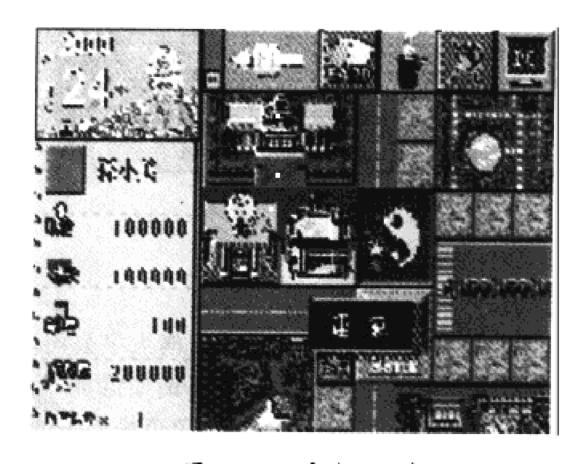


图5.3 可爱的孙小美

16.1.3 游戏道具

好了,上面介绍了一般的游戏规则和知识,但是买地和买卖股票、商品都依赖于骰子的结果,但一般情况下骰子是玩家不能控制的,对于玩家来说,要取得超过其他玩家的优势就要靠玩家的物品和卡片使用了,下面我们将游戏中的物品和卡片简介如下:

1. 物品

1）汽车

功能：骰子数增加至三个，前进之前先决定骰子数。

注意：飞弹、地雷、定时炸弹可将其炸毁。

2）机车

功能：骰子数增加至两个，前进之前先决定骰子数。

注意：飞弹、地雷、定时炸弹可将其炸毁。

3）机器娃娃

功能：清除10步内路上的障碍，如地雷、小狗等。

使用时机：随时可用。

4）路障

功能：可挡住任何人的去路，最好在你需要的土地前施放。

使用范围：地图视窗内的道路。

5）定时炸弹

功能：附身后，走满了38步后会自动爆炸，碰到别人时可将炸弹转给他，威力范围内车毁屋塌，受伤者住院5天。

使用范围：地图视窗范围内没有其他人停留的道路。

6）地雷

功能：放地雷害人，也可能害到自己，被炸到后要住院3天。

使用范围：地图视窗范围内没有其他人停留的道路。

注意：可用拆除卡、机器娃娃取消。

7）飞弹

功能：发射飞弹害人威力范围内人屋俱毁，被炸到后要住院5天。

使用范围：地图上任何地点，可用游标选择位置。

注意：威力范围3×3格。

8）遥控骰子

功能：在六步之内想走哪就走哪。

使用范围：随时随地。

注意：最好使用在关键处。

2. 卡片

1）换屋卡

功能：如果你看别人的高楼大厦“眼红”的话，用它可把这座楼换到自己的地盘上。

使用范围：地图视窗范围内的土地。

注意：必须走到你想对换的房屋面前方可使用。

价格：20点。

2）购地卡

功能：走到对手的房屋或商业楼时，可立即购买下来。

使用范围：地图视窗范围内的土地。

注意：无法购买公司企业。

价格：35点。

3）拆屋卡

功能：命令机器工人拆除一层房屋。

使用范围：地图视窗范围内的建筑道路。

注意：无法对公司企业使用。

价格：15点。

4）改建卡

功能：变更住宅用地，把房屋改变成连锁店，或将连锁店改回一般建筑，也可让对手的旅馆或购物中心变成公益绿色公园。

使用范围：走到任何有建筑的土地上。

注意：无法对公司企业使用。连锁店无法与一般建筑同时收费，故不常用。

价格：15点。

5）怪兽卡

功能：黄色怪兽帮你彻底拆除别人的一座高楼大厦。

使用范围：地图视窗范围内的建筑。

注意：最好选择收费昂贵的建筑进行破坏。

价格：60点。

6）恶魔卡

功能：可令整个路段的一排房子瞬间消失。

使用范围：地图视窗范围内的建筑。

注意：最好选择一排全部属于对手的高楼大厦摧毁。

价格：180点。

7）天使卡

功能：只要指定一处土地，整个路段的房屋都增盖一层。

使用范围：地图视窗范围内的土地。

注意：无法加盖公司企业。

价格：160点。

8）炒地卡

功能：房价、地价或商业大楼的费用增值。

使用范围：地图视窗范围内的建筑。

注意：无法对公司企业使用。

价格：35点。

9) 红卡

功能:股票下跌时用它可立即上涨。

使用范围:股市营业的任何一天。

注意:使用在自己所持有的正在下跌的股票。

价格:50点。

10) 黑卡

功能:股票上涨时用它可立即下跌。

使用范围:股市营业的任何一天。

注意:使用于对手正在上涨的股票,只可选择一种股票。

价格:50点。

11) 均富卡

功能:将所有人的现金平分,如果先把自己的现金存入银行再使用就占大便宜了。

使用时机:随时可用。

注意:如果自己的现金比对手多就不要用了,否则你就吃大亏了。

价格:200点。

12) 均贫卡

功能:可将指定对手与自己的现金平分,“拿些现金花花”之前如果先把现金全部存起来再使用就帅呆了。

使用范围:对手在地图视窗范围内时用。

注意:如果自己的现金比对手多就不要用了,否则会让别人平分了你的钱。

价格:200点。

13) 免罪卡

功能:当面临牢狱之灾时,如果有免罪卡即可抵消徒刑一次,对手用陷害卡、梦游卡时也可用免罪卡消灾一次。

14) 请神符

功能:立即请到身边的神仙。

使用时机:地图视窗范围内路上的神明。

注意:路上有好坏两种神仙的时候,慎用! 也许你想请的没上身,而最怕的却不请自到。

价格:15点。

15) 送神符

功能:遇到坏神仙可马上送走,摆脱骚扰。

使用时机:坏神仙一上身就使用。

价格:10点。

16) 免费卡

功能:租金或罚金及缴税超过两千元(乘以物价指数)或剩下的资金时,可选 择付钱或以免费卡抵用一次,免去费用。

使用时机:必须要缴租金或罚款时用,可自动使用。

价格:25点。

17) 停留卡

功能:指定自己或对手原地停走一次。

使用范围:地图视窗范围内的人。

价格:20点。

18) 查税卡

功能:可从指定对手那里得到一笔数目不小的税款。

使用范围:必须是地图视窗内指定的对手。

注意:最好选择现金比较多的对手,这样收到的税款就高一些。

价格:35点。

19) 抢夺卡

功能:在指定对手处抢得你所看中的道具或卡片。

使用范围:必须是地图视窗内指定的对手。

注意:可以先看看对手的道具卡片是否有自己需要的,如果不需要还能停止使用。

价格:25点。

20) 拍卖卡

功能:可拍卖对手的房屋,拍卖金额归己所有。

使用时机:走到对手的建筑时使用。

注意:最好选择已盖到顶级的房屋或商业楼。

价格:20点。

21) 复仇卡

功能:当对手对你进行陷害的时候,使用它可以报复(让害人者有同样下场)。

使用时机:对你进行陷害的对手自动使用。

价格:20点。

22) 陷害卡

功能:使指定对手立刻入狱或到医院检查。

使用范围:地图视窗范围内的人。

注意:选择陷害对象的时候,最好看一下此人的卡片有没有复仇卡和免罪卡,如果有这两种卡片的话,你就放弃吧。

价格:20点。

23) 免罪卡

功能:在己方遭到陷害、诉讼等情况时,使己方免于一劫

使用时机:当面临上述之灾时,自动使用。

价格:25点。

24) 嫁祸卡

功能：遇到需要付高额费用时，可嫁祸给你选择的对手。

使用时机：自动使用。

注意：当走到别人的旅馆时，如果价格天数比较高的话，随机可嫁祸给某一对手，他便替你住店并交付所有费用。

价格：40点。

25）梦游卡

功能：指定一位对手进入睡眠状态，此时他无法做任何买卖，你也可免去付他的一切费用。

使用时机：地图视窗范围内的对手。

注意：最好先看看指定梦游的对手是否有复仇卡，否则你也会一起呼呼大睡的。

价格：60点。

26）冬眠卡

功能：使所有对手停留原地睡眠5天，丧失收租金的权利。

使用时机：任何时候。

价格：100点。

在游戏中还有一些神仙存在，他们具有一定的破坏或建设能力，好好利用他们可以更快地拖垮对手，圆自己的富翁之梦。

1）小财神

小财神附身时，你可向其他对手收取三位数的现金，行进间会显灵，帮你抵赖一半的租金。为期7天，厉害吧，7天期满后即会自动离开，并变身为大财神。

2）大财神

大财神附身时，会让你意外获得四位数的现金，行进间会显灵，帮你抵赖所有租金。为期7天，帅呆了！7天期满后即会自动离开，并变身为小财神。

3）小穷神

赔钱！赔钱！小穷神附身时，你就会损失三位数的现金，行进中还会显灵，让你走到别人的地时租金增加50%费用。为期7天，不幸啊！7天期满后即会自动离开，并变身为大穷神。

4）大穷神

大穷神附身时，你就会损失四位数的现金，行进中还会显灵，让你走到别人的地时租金必定加倍。为期7天，凄惨至极！7天期满后即会自动离开，并变身为小穷神。

5）小衰神

小衰神附身时，会让你遗失一张卡片，行进间会显灵，让你买地绝对流标、投资注定失败。为期7天，倒霉啊！7天期满后即会自动离开，并变身为大衰神。

6）大衰神

大衰神附身时，会让你的卡片遗失一大半，行进间会显灵，让你买地绝对流标、投资注定失败。为期7天，可恨至极！7天期满后即会自动离开，并变身为小衰神。

7）小福神

小福神附身时，会送你卡片一张，行进间会显灵，让你买地免费一半，帮你免费增盖房屋一层。为期7天，太棒了！7天期满后即会自动离开，并变身为大福神。

8）大福神

大福神附身时，会送你卡片两张，得到什么全靠运气，行进间会显灵，让你买地完全免费，并帮你免费增盖房屋一层。为期7天，不亦快哉！7天期满后即会自动离开，并变身为小福神。

9）天使显灵

天使附身时，让你的房屋免费加盖一层，不过走到对手房屋时也同样加盖一层。为期7天，7天期满后自动离开。

10）恶魔附身

恶魔附身时，让你的房屋毁坏一层，不过走到对方的房屋也同样毁坏一层，为期7天，7天期满后自动离开。

16.1.4 游戏心得

所有的物品、卡片、神仙以及建筑都已经介绍完了，这个游戏也没有太强的策略性可谈，因为它的主要目的在于让人娱乐而不是思索。只要保持投资，玩家要输都不是太容易。因此此游戏不需要太多的攻略，以下几点是一些玩家的一点经验，对读者可能有所裨益：

在早期忙于买地的时候，要多用一些诸如冬眠卡之类的物品，这样在早期可以获得比对方更多的土地。但是到了后期己方的“破产一条街”建起来后，要让对方多多行走，快快掏钱。

抢夺卡是个好东西，要多多使用，在抢夺时一定要先抢劫对方的抢夺卡，然后根据卡片价值和功效决定抢劫对象。

只要带上信用卡，可以少带现金，然后用均富卡。

物品的使用很重要，后期一定要有汽车，这样可以快速通过不利区域。路障设在“破产一条街”上是

够对方受的。也可以在需要的地方拦住自己用于建设。遥控骰子一定要多买,其用处不言自明。地雷、定时炸弹要慎用,飞弹很能够活跃气氛,挺好玩的。

上市公司的股票一定要多多购买,在后期它们可以给你带来不菲的收入。

当有一家公司要破产时身上要带足现金,以便于在破产后购买地皮。

在游戏中早期玩家可能会觉得游戏速度太慢,每个人的支出相对于现金都太少了,所以要整垮一个人不是太快。不过到了后期游戏的物价指数会上涨,每次商业活动的金额越来越大,破产速度会快的多。尤其在买了破产方的地皮后,“破产一条街”会越来越多,另外的人破产就更快了。

16.1.5 游戏小评

虽然游戏中的物品、神仙和卡片很多,粗看起来似乎很复杂。但是游戏中玩家就会感觉到这个游戏很简单了。是的,这个游戏的内涵不深,难度也很低,但是这个游戏的魅力并未因此而衰退。玩家在游戏中很容易感觉到它的优秀之处,游戏的界面友好,操作简单,一个没有接触电脑的孩童都可以很轻松地进行游戏。游戏的画面质量在当时堪称一流,给玩家一种很精美的感觉。而且画风不错,显得轻松而又幽默,配合轻快的背景音乐,让玩家觉得实在是一种享受。游戏的画面内容也是很幽默的,沙隆巴斯那钞票飞了的念头,小丹尼的哇哇大哭、泪如泉涌都显得很好笑,不知读者有没有整垮过沙隆巴斯,当公司倒闭后,这位仁兄牵着骆驼在沙漠中独行,骆驼眼中露出十分无辜可怜的模样,而粮水俱绝的沙隆巴斯却动起了向骆驼下手的念头,当时笔者玩到这里时,实在是忍俊不禁。也不禁佩服大宇的想象力和制作水平。

16.2 大富翁 4

16.2.1 游戏简介

从《大富翁》一代的简陋到三代的逐渐精细,《大富翁》的每一步改进对众玩家来讲都是件惊喜的事。在《大富翁 3》推出后几年,《大富翁 4》终于推出了,虽然时间长了点,但大宇公司将这个带有传奇色彩的益智游戏设计得更加出类拔萃,也算没有辜负众多玩家的期望。全新的《大富翁 4》画面精美的程度真是无可挑剔,游戏人物及场景完全以 3D 动画绘制而成,立体感十足。12 个卡通逗趣的人物,不论是喜怒哀乐还是跑跳跪走等动作都设计得惟妙惟肖,真让人爱不释手。大宇公司终于让这些“小朋友们”开口说话了,他们语言幽默风趣,十分搞笑。现在就让他们出场亮相吧!

人物档案:

钱夫人(Madame Chyan)
占地标志:白钻石
地区:台湾
性别:女
年龄:最高机密
血型:AB 型
职业:公关
喜欢:钱(越多越好)
兴趣:谈八卦
偶像:比尔·盖茨
讨厌:被地雷炸到(哼,弄脏了我的“香奈尔”!)
口头禅:今夜做梦也会笑!

忍太朗(Jintaro)
占地标志:手里剑(飞镖)
国籍:日本
性别:男
年龄:18 岁
血型:O 型(脾气不太好)
职业:忍者
喜欢:扮 COOL
兴趣:占上风
偶像:姿三四郎
讨厌:失去汽车
口头禅:别跟铁公鸡要钱!

阿土伯(Uncle Tuu)
占地标志:土堆
地区:台湾
性别:老头
年龄:50 岁
血型:O 型
职业:山地农民
喜欢:布袋戏
兴趣:泡茶
偶像:杨丽花(台湾唱戏的)
讨厌:汉堡炸鸡(还有那个叫“肯德鸡”的白胡子)
口头禅:贪财,贪财!

孙小美(Sun Hsiao Mei)
占地标志:小红鞋

国籍:中国
性别:女
年龄:9 岁
血型:A 型
职业:杂技团演员
喜欢:豆腐
兴趣:转盘子(杂技节目)
偶像:李连杰
讨厌:蟑螂、老鼠
口头禅:人家真能干!
约翰乔(John Joe)
占地标志:牛仔帽
国籍:美国
性别:男
年龄:29 岁
血型:A 型
职业:牛仔
喜欢:啤酒与万宝路
兴趣:骑马
偶像:佐罗
讨厌:催还贷款
口头禅:我真佩服自己!
糖糖(Candy)
占地标志:蝴蝶结
地区:台湾
性别:女
年龄:14 岁
血型:O 型
职业:学生
喜欢:打扮
兴趣:织毛衣
偶像:周星驰
讨厌:去医院
口头禅:我是小富婆!
莎拉公主(Princess Sarsh)
占地标志:玫瑰花
国籍:不详
性别:女
年龄:22 岁
血型:A 型
职业:外交官
喜欢:玫瑰花
兴趣:照镜子
偶像:自己(有自恋狂倾向)
讨厌:凡夫俗子
口头禅:塞牙逢都不够!
金贝贝(Baby King)
占地标志:奶嘴
地区:台湾
性别:女
年龄:1 岁
血型:O 型
职业:没有
喜欢:奶嘴
兴趣:睡觉
偶像:米老鼠
讨厌:包纸尿布
口头禅:哇——哇——
沙隆巴斯(Salonbus)
占地标志:汽油桶
国籍:阿拉伯人
性别:男
年龄:45 岁
血型:AB 型
职业:酋长
喜欢:企鹅
兴趣:唱歌
偶像:阿里巴巴
讨厌:坏神仙附体
口头禅:人生不如意十有八九!
乌米(Wu Mhi)
占地标志:黄羽毛
国籍:不祥
性别:女
年龄:11 岁
血型:B 型
职业:没有
喜欢:成就感
兴趣:逛百货公司
偶像:很多
讨厌:被人陷害
口头禅:哇,酷毙了!
小丹尼(Daniel)
占地标志:棒球棒
国籍:美国
性别:男
年龄:10 岁
血型:B 型

职业:送报童

喜欢:棒棒糖

兴趣:打棒球

偶像:棒球明星

讨厌:监狱

口头禅:OH YE!

宫本宝藏(Miyamoto)

占地标志:日本军刀

国籍:日本

性别:男

年龄:14 岁

血型:B 型

职业:演员

喜欢:在路上捡到一箱点券

兴趣:说相声

偶像:美空云雀

讨厌:罚款

口头禅:呵,我还是满行的嘛!

图 5.4 是《大富翁 4》的游戏图片。

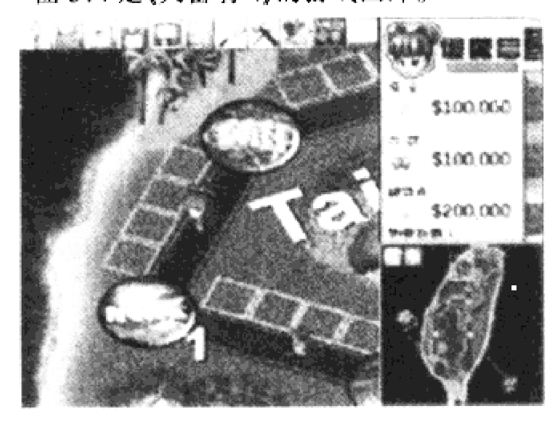


图 5.4 大富翁 4

16.2.2 独到之处

既然是新作,《大富翁 4》自然与《大富翁 3》有一定区别了。总体来看,《大富翁 4》比三代更为复杂了,这也是《大富翁》系列的一个特点,但是由于游戏本质所限,这个游戏也不可能复杂到哪儿去。桌上类游戏就是有这样一个矛盾:有一定的复杂性玩家才会愿意玩这个游戏,但是不能太过,复杂并不是桌上类游戏的优点,如果《大富翁》变得像《帝国时代》一样需要玩家去殚精竭虑,恐怕愿意玩游戏的玩家也不多了。好了,不说了,先把《大富翁 4》中的新改进列出来。

1.物品

1)机器工人

功能:帮你马上增盖一层房屋。

使用范围:地图视窗范围内的房屋。

注意:无法增盖公司企业。

价格:非卖品,可由研究所开发生产。

2)时光机

功能:使用时光机回到过去,所有人回复为上一回合的状态。

使用时机:任何时候。

注意:用处不是太大。

价格:非卖品,可由研究所开发生产。

3)工程车

功能:开着它能一路拆除别人的房屋一个等级,走到哪里就拆到哪里,开 7 回合就报废了。

使用时机:任何时候。

注意:与乌龟卡复合使用效果更加。

价格:非卖品,可由研究所开发生产。

4)传送机

功能:可将地图上的人物、神明、房屋、物品,瞬间移动到指定的地方。

使用范围:整个地图的任何地方。

注意:人物、神明、物品必须移动到空道路,房屋只能移到空地。先决定传送目标,再选择传送地点,若使用在自己身上,即不能再前进。

价格:非卖品,可由研究所开发生产。

5)核子飞弹

功能:发射核子飞弹害人,比飞弹的威力至少大十倍,威力范围内人屋俱毁,被炸伤后住院 5 天。

使用范围:地图上任何地点,可用游标选择位置。

注意:威力范围极大,能炸毁一大片房屋,小心伤到自己。

价格:非卖品,可由研究所开发生产。

2.卡片

1)乌龟卡

功能:有三次只走一步的机会,如走到自己并排几栋的房屋时可以逐个升级。、

使用范围:地图视窗范围内的土地。

注意:路上障碍过多时慎用。

价格:70 点。

2)查封卡

功能:令对手的整排房屋或商业大楼停业。

使用范围:地图视窗范围内的建筑。

注意:无法对公司企业使用。

价格：35 点。

3）同盟卡

功能：同盟 7 天，相互不收过路费，与对手的房地产联合收费，得到的钱各算各的。

使用时机：地图视窗范围内的对手。

注意：若有陷害盟友的举动，就会自动解除同盟。

价格：40 点。

4）转向卡

功能：使用后自己或对手立即掉头向后转。

使用时机：地图视窗范围内的人。

注意：在自己背上定时炸弹时使用或许可将累赘嫁祸到别人身上。

价格：20 点。

3. 土地公公

有土地公公在，走到哪里侵占到哪里，还不必缴过路费。土地公公附身时，所到之地均能占为己有，7 天期满后即会自动离开，隔月才会再出现。这个神仙最能干，可利用遥控骰子得到。

4. 特殊人物

特殊人物是《大富翁 4》里特有的，当你正巧走到医院或监狱的时候，花 300 个点券可保释一个"坏蛋"，他们立刻会表示"太感谢了，我一定会报答你！"坏蛋虽不是好东西，他们也知道受人恩惠当涌泉相报的道理。这些特殊人物只走一圈就消失在原处了，多积累点券吧。

1）小偷

监狱里穿蓝衣贼眉鼠眼的那位就是小偷，保释出来后，小偷一边走一边将路上的宝物捡给你。在与其他对手擦肩而过的一瞬，他还能伸出三只手帮你窃取点券。

2）强盗

监狱里的彪形大汉，他唯一的使命就是到银行盗窃一笔巨款给你。另外，当他走到其他对手的身边，还会为你捎带抢得一张卡片。

3）流氓

躺在医院里带墨镜撇着腿走路的小流氓，每当他走到对手的房屋产业的门口时，就能勒索到一笔笔数目不小的保护费（这些钱不给你），让你的对手受一些损失。房屋的级别越高，勒索的钱款就会越多。

4）间谍

医院里穿黑西装拿皮包鬼鬼祟祟的间谍，走到对手门口收取过路费，和流氓不同的是，他勒索到的所有现金归你所有。另外，间谍走到卖卡片的百货公司时，能拿到一笔数目不大的余额给你。

5. 特殊建筑

1）魔法屋

路上有一间标有两个重叠交错五星标记的魔法屋，走进此处后，有一位口念"天灵灵地灵灵"的女巫让你对她所指定的施魔对象进行选择，可以让对手倒霉，也能给自己一次幸运的机会。比如她说：存款最多的人！那么你必须弄清楚谁是这个人，否则一不留神就让人家占了便宜。

2）乐透奖券屋

每月有一项大富翁乐透开奖博彩活动，你可以有获得意外之财的大好机会，不过你必须要有一个或几个奖券号码才有参加的权利。如果你想得到奖券号码，就得走进乐透奖券屋花一千元购买一个号码，号码的选择随你的感觉挑选。不过你的现金要是不够一千元的话，卖奖券的猫小姐就会告诉你："太可惜了，您的现金不足，请下次再来吧！"中奖的确是一件乐透的幸运事，但不要把希望寄托在这上面。

3）游乐场

走到有 GAME 标志的地方就是赚取点券的游乐场，有三种游戏方式。①打气球：快速击破不断上升的带有点数的气球；②企鹅挖宝：凭记忆操纵小企鹅在规定时间挖到金币、蓝宝石、红宝石；③接财宝：拼命接取财神不断扔下的元宝、奖杯及宝箱，在"点券区"还有 10、20、30、50 数量不等的点券，只要你走到上面便唾手可得。

商业建筑中也有两项新的东西：

1）研究所：能生产出机器工人、时光机、工程车、传送机、核子飞弹。

2）加油站：汽车或机车开到此处须交一定的加油费。

在操作上《大富翁 4》与前作略有不同，主要在于：在路口你可以选择行走方向；增加了股票视窗，在右上角有一个股票窗口，你可以随时随地通过这个窗口抛售买进的股票。

16.2.3　小结

以上是玩《大富翁 4》的一点简单介绍，如果你有兴趣钻研的话，每一关都会在很短的时间击败其他对手，最后的总资产或许会高达几千万之多。《大富翁 4》省掉了《大富翁 3》中法庭宣判的情节，这样为大家节省了不少时间。假使你觉得游戏中的动画

过程太繁琐了，你还可以在系统选项里关闭动画，你和对手的入狱、上医院的过程就被省略，甚至连在游乐场赚取点券的过程也没有了，电脑直接给你50到60多个点券。如果各位玩家早就让战略游戏的紧张激烈弄得头晕眼花了，不妨轻松一下，带上你的破坏欲与好胜心，开上你的“嘟嘟车”做一回富翁梦吧，《大富翁》是不会让你失望的！

第17章 TIM2

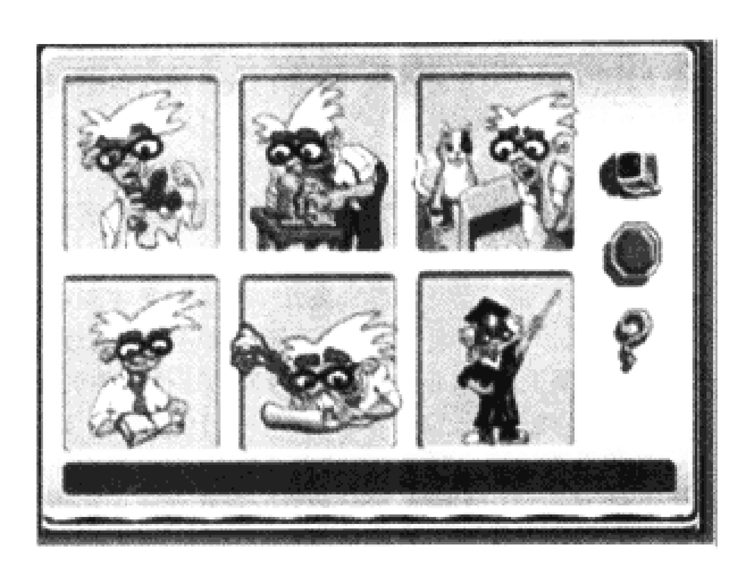


图5.5 TIM2

17.1 游戏简介

《TIM2》的全名是《The Incredible Machine 2》。译为“不可思议的机器”。为称呼简单，我们称之为TIM2。如果读者对机械感兴趣，我相信你一定会喜欢这个游戏，即使不喜欢机械，也有可能被它可爱的界面和难度适中的迷题所吸引。这个游戏是由喜乐山(Sierra)公司制作的，该公司的产品可玩性一般都较高，像在前面提到的《USB》就是一个例子。《TIM2》其貌不扬，但是玩起来却饶有趣味。读者看到后面相信就会明白的。

《TIM2》是一种解谜的游戏，每一关玩家将会拥有一定的工具如水管、电风扇、齿轮等来完成一定的功能，在需要完成的任务中有些想法甚至匪夷所思，但是都很有趣。这款游戏对于培养玩家的智力很有好处。

17.2 游戏详解

整个游戏一共分为5个等级，分别为入门(Tutorial)、简单(Easy)、中等(Medium)、困难(Hard)、极难(Really Hard)。在每个等级下又各有二十到三十关不等。有趣的是，这对选关的时候，代表难度的图片做得很有意思，在简单级难度下的解谜玩家带着眼罩，满脸不屑；中等难度下玩家偷偷地看了屏幕一眼；而困难难度玩家则摘掉了眼罩，瞪大了眼睛；在极难难度下掳起袖子，紧握双拳，一副决一死战，决不罢休的样子。猜猜入门难度是什么图片？竟然是玩家对着猫讲解！这个游戏的风格就是这样幽默。让人在动脑筋之余忍俊不禁。

好了，现在我们以几个难题为例来讲讲这个游戏的玩法。

图5.6是入门级难度的第一关，可以说是整个游戏最简单的一关了。下方为本关的过关条件，不

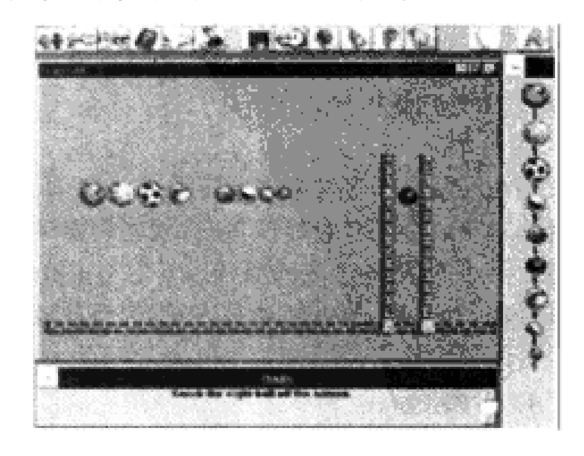


图5.6 最容易的一关

懂英语的朋友也不要着急，这些句子都是极其简单的，打开翻译软件对着翻译一下就可以明白。本关要求玩家将 8 号台球撞出屏幕，首先单击右上的旗帜按钮，解谜过程就将进行，玩家可以从左边的诸球下落的情况选一个弹力最好的球，然后放到 8 号台球的下方，利用反弹力将 8 号台球撞出屏幕，这一关就过了，如图 5.7 所示。

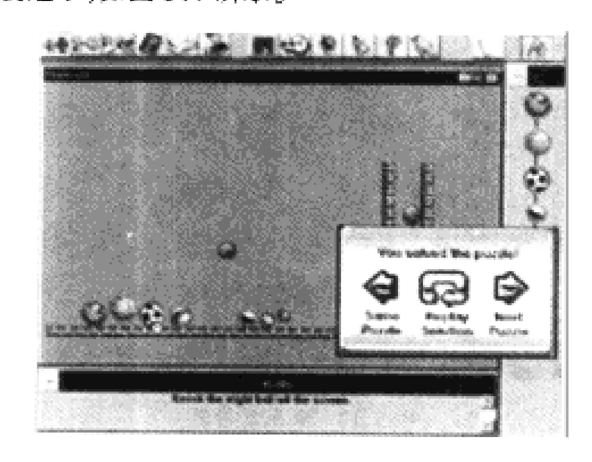


图 5.7　过关了

入门级就是这么容易，玩家在入门级难度里可以很好地了解各种物品的用途，由于里面物品实在过多，而且很多物品都是生活用品，不用说玩家也可以了解，这里就不一一赘述了。如果一时不明白的话，玩家可以单击物品后单击旁边出现的放大镜图标，可以看到其详细说明，不过也是英文解释。要注意的是：①很多东西有方向的限制，如加速水管的加速方向与上面绿三角方向相同；放大镜面对手电才能聚光；齿轮传动时皮带挂在不同的齿轮上传递的转动方向不一样。这样的例子玩家在入门级游戏中要注意，在很多关这些问题都会难上玩家一阵子。②激光器有颜色限制，对应颜色的激光才能开动相应的激光感应机，不同色的激光在通过混合镜时会按照三色原理发生颜色组合。要学会控制。③很多物品中的细微选项是可调的。如激光感应机的颜色。滴水水桶的水滴快慢，这将影响其下落速度。还有时间推力机可以预定推出的时间。这些小地方都会较大地改变游戏的进程。不过只要心细，仔细观察，就可以完全掌握这些物品的功用，这是过关的基本条件。

好了，了解了一般物品的用处后，我们来看看解谜的一般思路，我们以下面几关为例说明。这些关多是从中间三个难度的谜中挑选出来的，对于解谜有一定的代表性。

本关要求是开启图5.8上的三个机器功能：搅

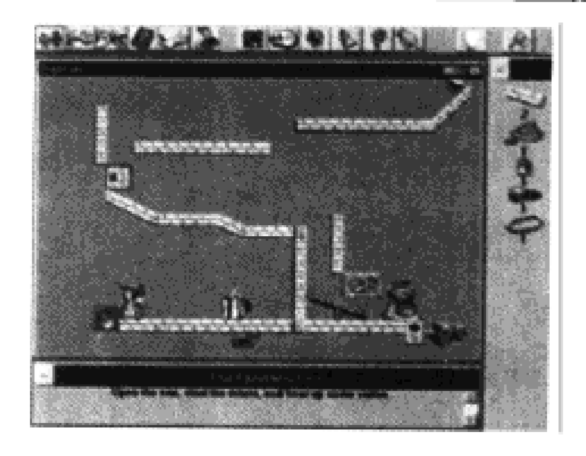


图 5.8　食物机器

拌机、煮咖啡、开罐头。

现在我们可以看看本关的动力输入从哪里来：就是那个从高空滚下的小球。我们只要让这个小球碰到左边的电源开关，就可以通过激光器打开下面的激光感应器，进而启动机器打开罐头。小球继续下落时会压下杠杆，在杠杆头上拴上绳子连接火柴就可以煮咖啡了，值得注意的是这个火柴的结构很巧妙，很有意思，不是吗？玩家仔细看看就明白了。回到题目上来，杠杆的动作同样会惊动老鼠，将老鼠笼子上的轮子用皮带和搅拌机连起来，这一切就完成了我们要过关的全部要求，如图 5.9。本关即可轻松解决。

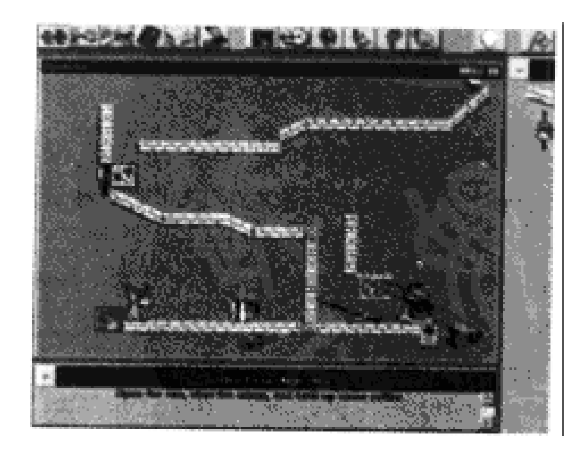


图 5.9　这样就可以了

再以一关为例，如图 5.10 所示。

本关的要求是完成给老鼠喂食，我们要做的就是引爆炸药。看看图中有两个小球可以完成任务，哪两个？不要猜是图上的两个，事实上是右边的小球和从炮口射出的小球。我们先看看怎样用炮口射出小球来完成任务。要将炮口的小球射出去，需要引爆大炮，这需要我们用放大镜和手电，而手电可用左边的小球打开开关，这样只要我们将气球放出去就可以了，本关给了我们一个剪子，把中间的小球用

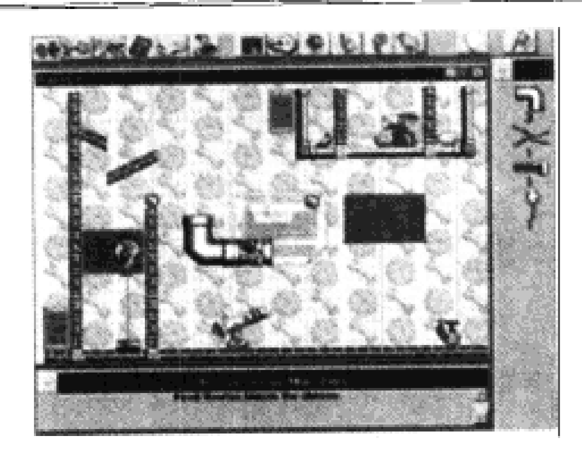


图 5.10 给老鼠喂食

管道送到左边，压下剪子剪断系住气球的绳子，最后还要用一个弯管来控制从炮口射出的小球就可以了，如图 5.11。这样任务就完成了。

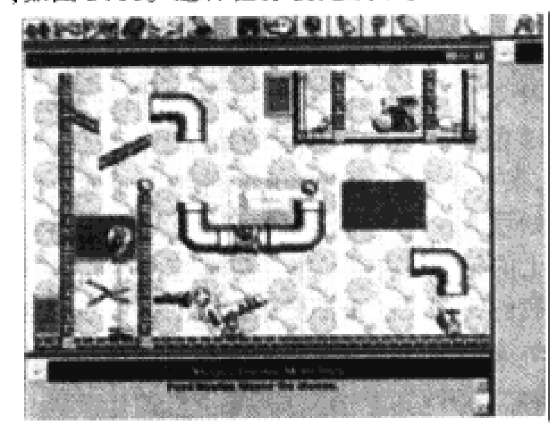


图 5.11 解决方案一

这应该说是题中要求的正解了，但是有没有别的办法呢？我们可不可以直接将中间的小球送到右下方引爆炸药呢？答案是肯定的，这时手电、剪刀都只起到了阻挡小球的作用，解法看起来不伦不类，而且球的运动似乎违背了能量守恒定律，但是这种办法在游戏中却很有效，如图 5.12。

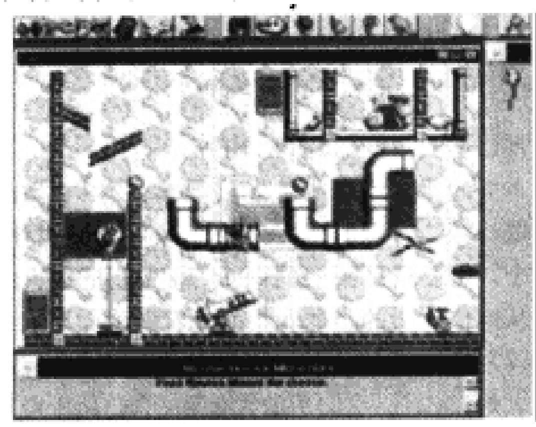


图 5.12 解决方案二

这一关的实例也告诉我们，有很多事情都是有另类的解决办法的。当我们用正统的办法解决了问题或不能解决问题时，不妨另辟蹊径，试试有没有意外的方法，这对于培养我们的创新能力是很有好处的。

再举最后一个例子吧，如图 5.13 所示。

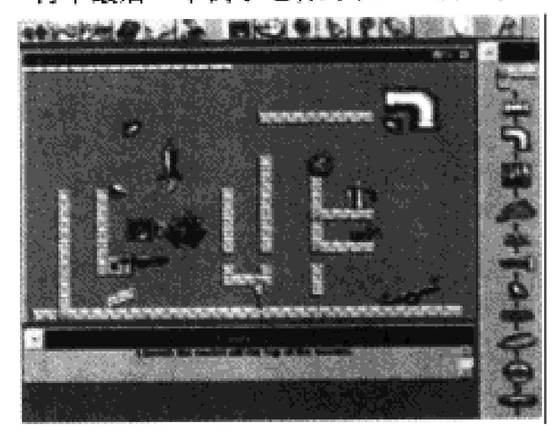


图 5.13 激光发射器

本关的任务是将图中的火箭发射出去。要发射火箭就要点燃下面的引线，从所有物品看来一共只有三个物品能够完成这个任务，一是火柴，一个手电和放大镜的组合，还有激光。从具体情况分析，火柴几乎无法和火箭发生接触，激光需要反射镜进行控制，但物品中只给了一个，经过几次实验后证明这两者都不可取，只好用手电和放大镜。由于放大镜的位置已经给定，只要将火箭移到放大镜前即可，这可以通过在火箭下面放上皮带轮并转动皮带轮实现。皮带轮的传动可以用小球打开激光器电源，用反射镜使激光经过三道反射后打开激光感应器，进而开动发动机，传动到皮带轮。手电需要用物品撞击开关才能打开，图中的大绿球可以完成这个功能，只要煮开水使水汽将其喷下即可，要煮开水可以用小球撞击拖车，用绳子牵动火柴就可以了。这样又需要

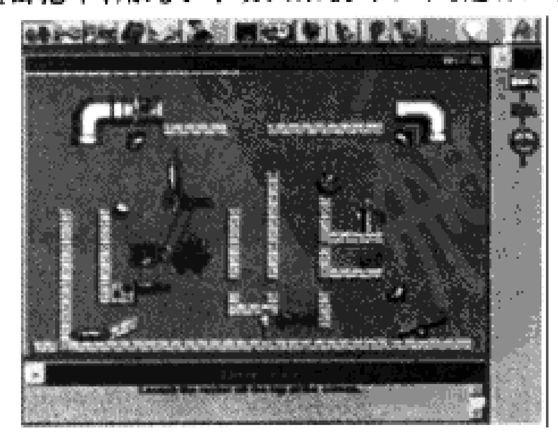


图 5.14 真的很巧妙

将小球送到右边，用喷气机将小球吹上屏幕用管道运输即可，但在火箭右上方要预留一个空间让火箭出去。整个解决之道如图 5.14 所示。

在这个进程中小球一共被用了两次，屏幕中的几乎所有东西都得到了利用。而且其中的配合妙到毫巅，实在令人惊奇，Sierra 构思如此精妙，令人不能不佩服。

17.3　游戏小评

好了，例子就举到这里，相信玩家现在已经对这个游戏了解甚多了。由于每一关要说清楚怎么过关是一件很麻烦的事，而且这个游戏关数众多，五个难度加起来大约有 150 关，即使不配图也很浪费页面的，就不再一一说明过关思路了。玩家了解了过关办法之后，可以自己去动脑筋，那时候的快乐，一定比看这本书要大得多。当游戏中遇到难处了，可以单击手的图标，即可获得帮助，电脑会将过关的重要地方用手指出来，继续单击还可以获得更为详细的说明，相信玩家在电脑提示下依靠自己的聪明才智一定可以完成所有的任务。

关于解谜的过程只介绍这么多，在这个游戏中玩家还可以编辑任务，给别人出出难题，还可以两人对战，对战规则是双方各实现一个动作，最后完成目标的为胜，这要求玩家不仅要知道解决问题的办法，还要清楚一共有多少步可以完成。不过总体来说，这个游戏的最吸引人之处还在于个人的解谜。

这个游戏还有很多很细小很吸引人的地方，如开始和结束的音效，Tim 博士可爱的装束等等。这些，就只有玩过这个游戏的人自己体会了。总之，这是一个很不错的游戏，即使你对一般的游戏不感兴趣，冲着他对智力的考验也应该好好地琢磨琢磨这个游戏。

第 18 章　其他桌上类游戏



图 5.15　撞球游戏

18.1　撞球游戏

桌上类游戏中还有很多具体的小游戏，这里我们选比较出名和比较好玩的说一说。

首先是撞球游戏（DX－Ball 2），这个游戏堪称电脑游戏的元老。不过发展到现在，为了增加其趣味性已经增加了很多额外的东西。但是总体来说这个游戏规则很简单。就是玩家用一根短棍将下落的小球弹上空中，敲击空中的砖块，敲完即可过关。小球落地短棍碎裂。浪费了三次机会玩家即告失败。就这么简单，如图 5.16。

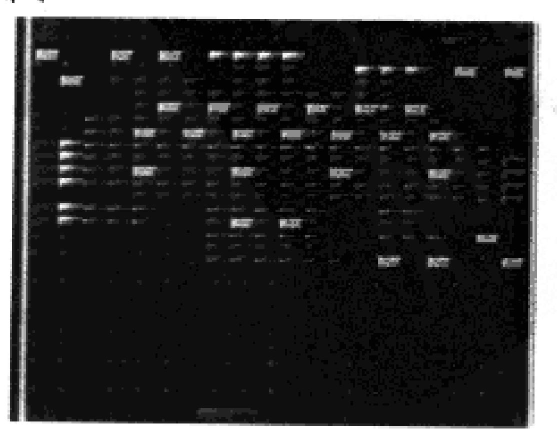


图 5.16　精美可爱的撞球游戏界面

这个游戏的复杂之处首先在于砖块的种类繁多，有些是一次敲碎，有些则要四次，还有些根本敲不动，还有的一敲就爆炸，连周围的砖块一起炸碎。玩家还要注意的是敲击砖块后有时候会掉下各种各样的方块。这些方块有些可以改变短棍的性质，如变短，伸长等等；还有的让短棍立即破裂。有些方块可以改变游戏速度；还有些可以软化砖块，等等。砖块的功能形形色色，不一而足。不过这些在主界面都有介绍，如图5.15。这里就不赘述了。

在整个游戏中，玩家唯一可以掌握的是撞球弹起的角度，这取决于球在棒上反弹的方位，所以要随心所欲的控制也不是一件容易的事。乍看起来这个游戏没有什么好玩的地方，但就是这么一个撞球游戏，却吸引了许许多多的玩家为之着迷。这实在是一件值得玩味的事情。

首先，这个游戏的音乐给人的感觉不错，优美而略带一些动感，同时音效也比较能吸引人。另外，游戏画面更是精美。球路的阴影和砖块的反光都很引人注意。砖块常常组成一些特殊的图形，如圣诞树，机器人等。总体看来，这个游戏界面漂亮，操作简单，耗时短，又有一定的挑战性。要一次打过全部关卡也不容易，因此，他成为我们休闲娱乐的佳品，备受宠爱也很正常了。

18.2 拼图游戏

现在网上常常有网友做一些小游戏，拼图游戏做得很多。这些游戏都可以博玩家一时之一乐，也算可以了。要说到太好的拼图游戏，可能没有什么出名的。下面是某游戏公司为《帝国时代2》做的一个小拼图游戏，如图5.17所示。

关于这类游戏就不用多说什么了，如果玩家感兴趣的话，可以到网上下载一些这样的小游戏，这些一般容量都很小的。疲劳之余玩玩，感觉倒也不错。



图5.17 拼好的帝国时代图

18.3 推箱子

这个经典游戏就不用我多说了，从当今的文曲星等各种电子产品中都有这类游戏存在就可以看到它的经典之处，这是一款堪与《俄罗斯方块》相比肩的元老级游戏。

推箱子的规则很简单，这里只简单说一下：玩家控制的小人只能将箱子朝前方推行，而只有当前面无任何障碍物时才可以推动。小人不能穿过箱子，当所有的箱子推倒预定位置时即告成功。当然要推得快，移动步数少，就要看玩家的水平和经验了。这个游戏没有什么特别，这里不多说了，如图5.18所示。

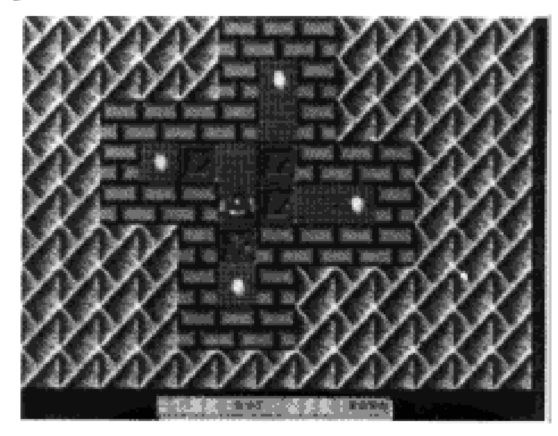


图5.18 仓库世家

18.4 棋牌游戏

棋牌游戏是现在网上很流行的一种游戏。对于一般的网站而言，既不想做大型的游戏服务器，又要给浏览网站的网民一些娱乐方式，开棋牌服务器是最好不过的了。如果玩家不上网，也有一些棋牌游戏可以让玩家和电脑比拼智力，以遣无聊。

现在的象棋游戏很多，但是电脑的AI普遍偏低，想想也可以知道，要为计算机在象棋上设计优秀的算法是不容易的。在这方面做得最好的是《将族》游戏，如图5.19所示。

《将族》的难度是按照积分确定的，玩家初始积分很低，战胜了高积分的电脑后就可以涨积分，也就获得了和更高积分的电脑对战的资格。这里难度随积分上涨的趋势很明显，玩家会很快感觉到电脑的厉害之处，如果你是一位象棋高手，不妨和它较量较

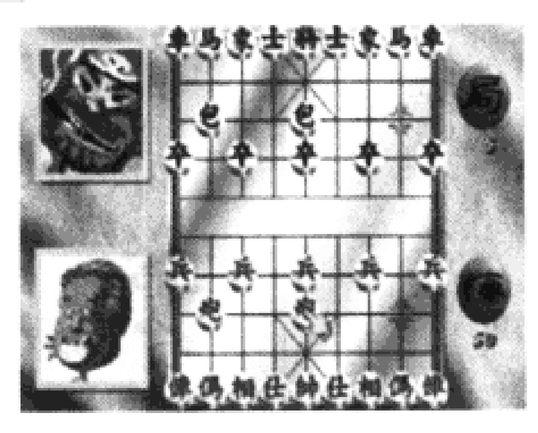


图 5.19 将族的电脑 AI 可是不错的哟

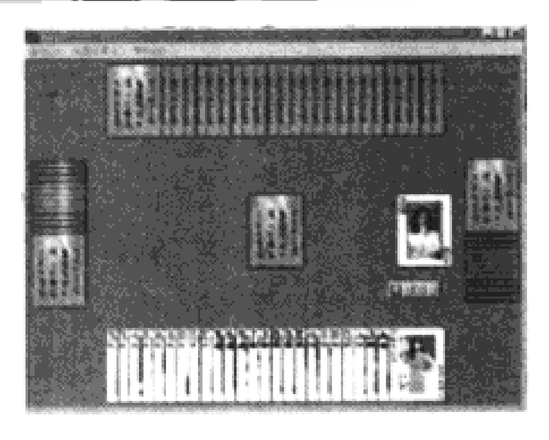


图 5.20 拖拉机

量。将族中电脑的头像也很有意思，西游记中的唐僧师徒四人均在其中，还有里根、撒切尔夫人等国际风云人物。当然这个游戏的图像比较粗糙，这是我们可以理解的。游戏的缺点在于在比较高的难度下电脑的运算速度极慢。要让玩家等老半天，在时间越来越紧张的现代社会实在有些叫人不耐烦。

关于牌类游戏当然也很多，下面是最流行的单机版的拖拉机。在实在找不到人的话，就和电脑试试自己的水平吧，如图 5.20 所示。

在这个版本的拖拉机里，己方或对方的牌常常好得出奇，但是己方的对家极笨，好好的牌常常打得很臭，而电脑就像知道你的牌似的，出牌极准，这一点是我们所不能满意的，不过就这么一个小游戏，能做到这个样子已经不错了。这里不多评论。

关于这种杂类的桌上类游戏很多，这里就不一一详述了。这些游戏中金玉与败絮共存，读者可以根据自己的喜好选择一些桌上类游戏做平时的消闲娱乐之用。这方面的游戏优劣，还是玩家自己最有发言权。

本 篇 小 结

在这一篇我们大致介绍了桌上类游戏的内容。现在玩家对桌上类游戏应该有不少认识了，很多不玩游戏的电脑用户也一定接触过一些桌上类游戏。其实 Windows 自带的四个游戏不一样可以看作是桌上类游戏吗？可以说，桌上类游戏是游戏世界中的一坛清水，说它没有味道，对于吃惯了游戏大餐的人来说却是不错的享受。对于不爱接触游戏的人也可以取一瓢自饮。如果说即时战略游戏像一个沧桑老人，面对它我们感到有越来越多深藏不露的东西；策略类游戏像一个中年人，体现出的是智谋和权术，是完成目标的策略和手段；运动类游戏像一个年轻人，我们从中感到了奔放的热情和活力；那么，桌上类游戏就像一个未脱稚气的儿童，我们不用去想什么技巧，不用去管什么心计，只要投入地和它玩一场就行了，可以不计输赢，可以不顾后果，只要得到放松和愉悦，这是游戏的目的，也是我们的目的。

第6篇 模拟器游戏

对于有一定游戏年龄的电脑用户来说，一定有不少人很怀恋那一段电视游戏陪伴度过的日子，当年飞入广大百姓家的8位红白机，给了我们多少单纯的快乐！



本篇具体介绍以下游戏

- Callus
- NEORAGE
- 最古老的FC机
- MD游戏的重现
- 难以忘怀的SFC
- N64

自从16位机出来之后，包括世嘉MD、任天堂SFC;32位机的世嘉土星(Sega Saturn，简称SS)，索尼的PS(Play Station)，更有后来的N64，还有那些紧张激烈的街机游戏，一定给玩家留下了深刻的印象。这些游戏至今在广大的游戏迷中拥有众多的爱好者。虽然目前的电脑游戏制作精美，内容丰富，多姿多彩，但是当年大战《魂斗罗》、《超级玛莉》、《街霸》等游戏的乐趣，毕竟是不可替代的。那么，我们能不能做出这样一种软件，在家用电脑上模拟电视游戏机的功能，让普通的电脑用户也来享受一下电视游戏的乐趣，让当年的电视游戏迷重温一段熟悉的回忆呢？答案是肯定的。在电脑世界，总是有各种各样的奇迹产生。因为这种游戏是用软件模拟电视游戏机和街机，所以它有一个专门的名字，叫做模拟器，英文称之为Emulation，简称EMU。模拟器游戏指的也就是这种用模拟器软件模拟电视游戏和街机的游戏。由于具体的游戏玩家在以前都已经很熟悉了，所以我们不再讲这些具体游戏的攻略，而只是介绍软件用法，介绍如何在电脑上运行这些游戏。

一般来说，模拟器游戏分为两个部分，一部分是模拟软件，功能类似于游戏机。另一部分是模拟ROM，功能相当于卡带。现在几乎所有的模拟器都是这样的，用一个模拟软件去读另外的模拟ROM。这两个部分是可以分离的。这样为玩家管理硬盘提供了方便，对于硬盘不够大的玩家，也可以根据自己的需要选装自己爱玩游戏的模拟ROM。当然这种情况也有例外，那就是单一游戏的模拟器。有些游戏在众多游戏中具有极高的地位和数量极多的玩家，如《真

侍魂》、《街霸 Zero》等等，为了保证这些游戏的效果，有的公司为这些游戏制作了专门的模拟器。在这些单一游戏模拟器中，模拟软件和模拟 ROM 是合二为一的。我们可将其作为一个完整的游戏来运行。这种模拟器由于是针对某一具体游戏，所以在画面和音效上显得更加专业，更为细腻和逼真。这几种模拟器在后面我们都将有所介绍。

模拟软件一般是根据游戏机种来制作的，一个模拟软件可以模拟一个机种的游戏，如 Callus 用于模拟街机，Nesticle 用于模拟家用红白机，Kgen 用于模拟世嘉 MD 等等。但有些模拟软件是针对某一公司的游戏的，如 NEORAGE，就是专门模拟 NEOGEO 公司的游戏的，而且这个模拟器的效果做得还挺不错。到目前为止，玩家所接触到的所有电视游戏机种都已经有了专门的模拟器，而且对每一个机种都有了几种模拟软件。每个软件各有优劣，其间高下，见仁见智。不同的玩家各自习惯和喜欢的模拟器软件也各不相同，所以我们只拣其中几款简要地说说，所有模拟软件的用法相差不远，读者只要明白了其中一两种的用法，对于其余软件也就可以触类旁通了。

第 19 章　街机模拟器

图 6.1　Callus

19.1　Callus

19.1.1　软件简介

《Callus》(图 6.1)可以说是现在模拟街机游戏最好和最著名的软件了。而且在各种模拟软件中，这个模拟软件可以说具有一定的代表意义，我们就以这个软件为代表说说模拟器软件。

目前的《Callus》软件有两个版本，一种是在 DOS 系统下运行的，适用于 DOS 操作系统和 Windows 95 操作系统，界面如图 6.2 所示。

另一种是适用于 Windows 操作系统的。由于目前一般 PC 的操作系统都是 Windows98，所以我们主要介绍这一款 Callus。其名称为 Callus 95。

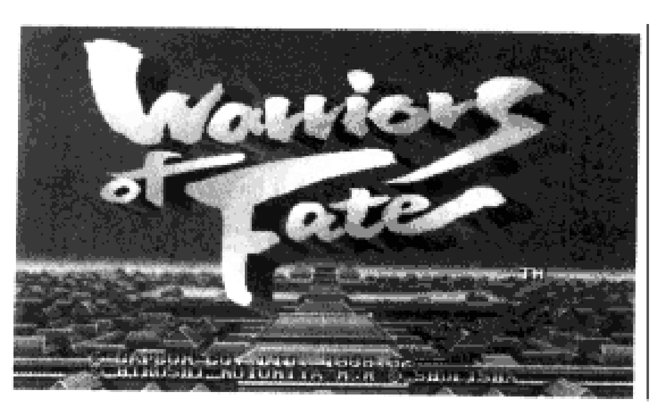


图 6.2　DOS 版本的 Callus

19.1.2 软件详解

在安装了 Callus 95 后，我们首先要在同样目录下安装相应的模拟 ROM。这些模拟 ROM 可以是一个文件夹，也可以是压缩的 ZIP 文件，ZIP 文件对游戏速度的影响不大，并且可以节约不少的硬盘空间。在 Callus95.exe 运行后，会在相同目录下生成一个 Callus95.ini 文件，通过编辑这个文件中我们可以调很多东西。如分辨率、是否全屏、强度等等。只要将相应的选项进行改动就可以了。这里比较有用的是设定取存档的目录，玩家可以在后面的 savdir 和 logdir 选项后填入一个特定的文件夹，笔者一般在 callus95 的目录下建一个 data 文件夹，在 savdir 和 logdir 后填入这个文件夹的路径，这样在游戏中产生的所有存档文件都会在这里，便于管理和清除，如果按照默认设定的话，那么玩家在不久后就会发现自己的 Callus 文件夹下充满了各种文件，给自己的操作带来了很大的不便。所以这一项还是改一改比较好。

好了，现在我们运行 callus95.exe。屏幕一片全黑，怎么回事？不要急，只要敲一下回车，上方的控制条就会显现，我们来详细说说这些选项的功能：

1. Game

Callus 的系统界面(见图 6.3)，这里可以设置模拟游戏的各个选项。

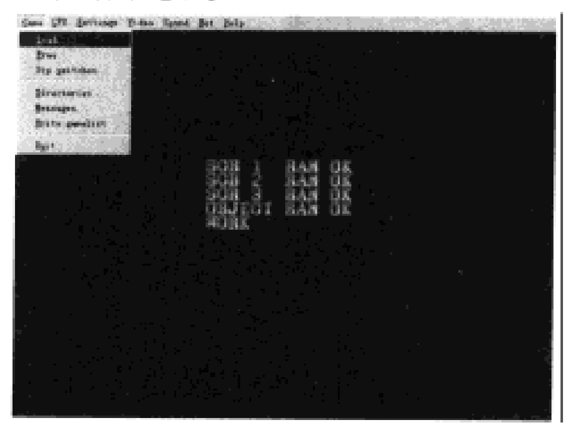


图 6.3　Game 命令项

(1) Load：不用我说，是 Load Game 的地方，前提是你的 Game 放对了目录。

(2) Free：清空内存中的游戏，即放弃游戏。

(3) Dip switches：下面将详细说明。

① Side A/B：设置下多少币才能进行游戏的选项。

② Continue Coin：与 Continue 选项连用，设置游戏是否可以续关。

③ Difficulty：设置游戏难度。

④ Free play：是否可以不下币就玩游戏，设置成 ON 可以免下币之烦。

⑤ Demo sound：游戏片头声音的开与关。

⑥ Continue：与 Continue Coin 连用。

(4) Directories 如图 6.3 所示，有四个选项。

① SAVE：存储游戏后的存储文档所放的地方。

② PCX：游戏抓图后存放的路径。

③ ROM：游戏 ROM 所放的路径。

④ LOG：游戏说明文档所放的地方。

这些文件也可以在 Callus95.ini 文件中进行修改。

(5) Messages：模拟运行的各种状态的记录行表。

(6) Exit：退出模拟器。

2. CPU(见图 6.4)

(1) Pause：停止游戏。

(2) Advance：停止游戏后显示游戏的下一帧。

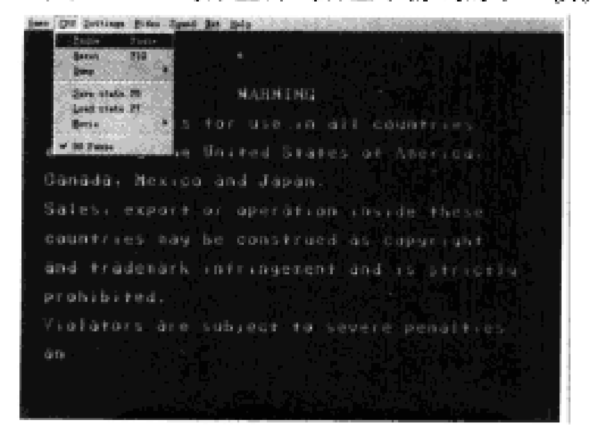


图 6.4　CPU 命令项

(3) Reset：游戏复位，与 Free 选项不同，这次是不从内存中移走游戏。

(4) Dump：复制下游戏的 ROM、音乐等的选项。

(5) Save state：游戏存档。

(6) Load state：游戏取档。

(7) State slot：设置游戏存档的槽，有 0～9 十个选项。

(8) Movie：

① Record 开始录制录像

② Stop：停止录制录像。

③ Play：播放录像。

3. Setting(见图 6.5)

(1) Input：选择游戏输入的方法，是用手柄还是键盘就由你决定。当你再单击其中一个选项(如 KEYBOARD)时就会弹出另一个对话框。里面可以设置各按键。当你单击的是手柄的时候，CALI-

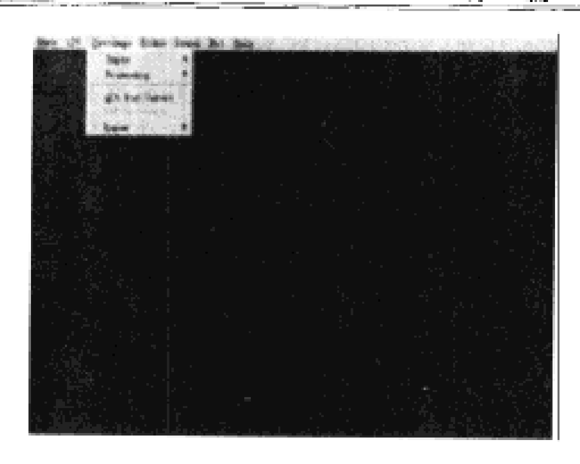


图6.5 SETTING命令项

BRATE是校准手柄的地方，按提示先按左上时按下一个键，再按右下时按下一个键，不按任何方向按下一个键，即可完成校准。

（2）Frameskip：可以设置游戏运行在跳多少帧下的选项。有AUTO和1～4五个选项。通常选AUTO，而1～4而是选择n分之一的速度跳帧。举例如：如果你选的是2，那么即使你的机器只有30帧，也能达到正常的速度，但代价是看少一半的图像。

（3）Alt key layout：使用热键时是否用Alt。

（4）Layer：是否打开多重背景，可有五个选项。

4.Video（见图6.6）

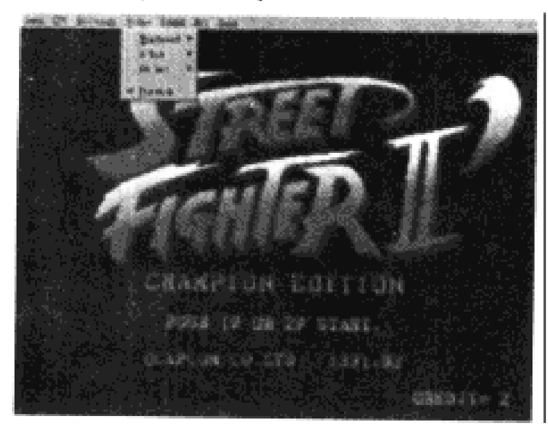


图6.6 Video选项

（1）Window：确定窗口大小。

（2）8Bit：确定图像性质和大小。

（3）16Bit：同上。

（4）Strech：使游戏画面全屏。

5.Sound（见图6.7）

（1）Setting：声音设置，如采样频率、缓冲区大小等。

（2）Log wave：是否记录下wave的信息。

（3）Log YM2151：是否记录下YAMAHA2151模拟的信息。

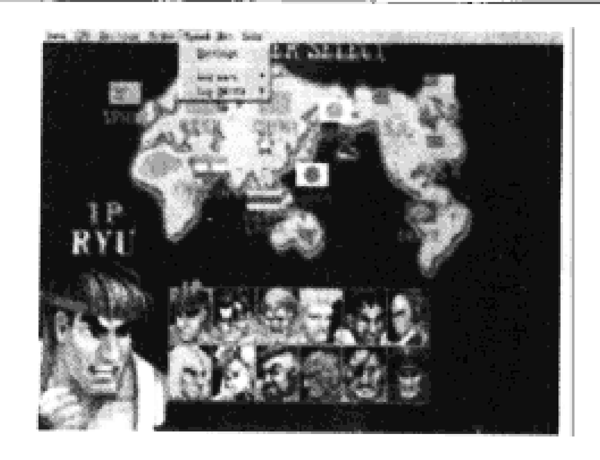


图6.7 Sound选项

6.Net选项，用于网络对战（见图6.8）

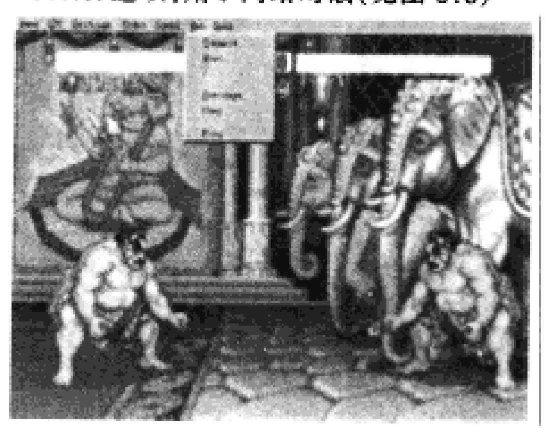


图6.8 Net选项

（1）Connecting：连接主机。

（2）Host：以本地机为主机。

（3）Chatting：和别人聊天。

（4）Ping：检测通断的命令，这就不用多说了。

以上就是这个软件的所有命令，这里提一提几个有用的快捷键，F1为PLAYER1的开始键。F2为PLAYER2的开始键。F3为PLAYER1的投币键，F4为PLAYER2的投币键。F5为存档；F6为对前一个档进行操作；F7为取档；F8为对后一个档进行操作。要直接对某一个档进行取、存，只要先按下该档对应的数字键即可。Callus软件一共提供了10个档供使用，这样玩家可以有足够的档来记录不同的重要过程。

好了，关于Callus我们就说这么多，由于在计算机上我们可以无限投币，这样即使我们是“菜鸟”级的玩家，也可以不费分文看到许许多多以前未曾见过的画面了。这就是模拟器提供给我们的方便之处。我们最后看看这个游戏的几幅画面吧！如图6.9、6.10、6.11所示。如果你曾经是一位街机高手的话，这些画面是不是会勾起你美好的回忆？



图 6.9 三国志



图 6.10 圆桌武士

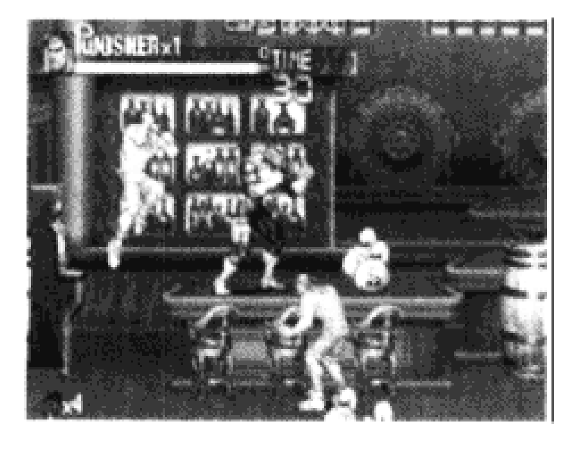


图 6.11 惩罚者

19.2 NEORAGE

19.2.1 软件简介

NEORAGE 的英文全称是 NEO Real Arcade Game Emulator X。这个软件并不是专为模拟街机制作,不过很多街机游戏能够用它达到很好的效果。所以就将其放在这里了。熟悉街机和格斗类游戏的玩家一定不会不知道 CAPCOM 和 NEOGEO 的大名,这个软件之所以这样受到重视一半是因为 NEOGEO 的游戏做得实在太棒了,同时这么多这么棒的游戏在 NEORAGE 的模拟下可以达到让人十分满意的效果。所以这个软件的推出受到了很多玩家的欢迎。我们现在看看这个软件具体如何。

19.2.2 使用说明

图 6.12 就是这个软件的主界面。只要玩家拷贝了 NEORAGE 的软件和 ROM 就可以运行游戏了,左边是这个软件所能模拟的所有游戏,当玩家在 NEORAGE.EXE 的同一目录有模拟 ROM 时,该 ROM 所对应的游戏名称就会变成亮色,表示可以模拟,这时候只要选中该游戏名双击或单击 LAUNCH(开始)就可以开始这个游戏了。如果你的 ROM 所在目录不在当前默认目录里,不用急,在上面的 DIRECTORIES(目录)里改一下 ROM1 和 ROM2 的目录,然后再单击 Immport(导入)。电脑就会自动搜寻指定目录的 ROM,一般来说这样就可以运行游戏了。

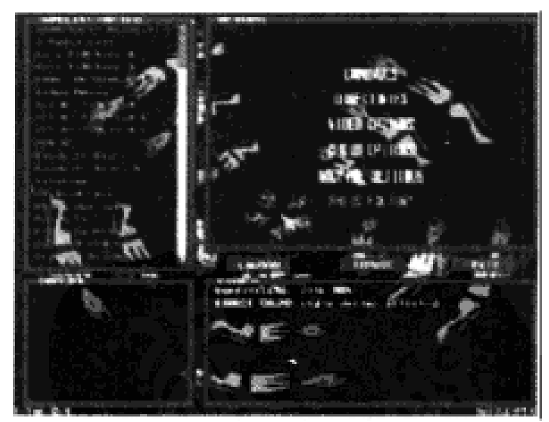


图 6.12 NEORAGE

我们简要看看这个软件的其余控制项。

上方的最上面一项是 Control(控制)栏,前三项这里我们可以设 PLAYER1 和 PLAYER2 使用键盘还是手柄以及其各按键。这与 Callus95 很相似,玩家一看就可以明白,不过 NEORAGE 默认的是四键控制,可能对用惯了六键的玩家来说感到很不习惯,没有关系,NEORAGE 提供了热键设定的功能可以帮助我们解决这一问题。单击第四项 Hotkey Definition(热键定义),这里我们可以设定四个热键分别对应什么命令。比如说我们需要有一个键实现 AB 的功能,再要一个键实现 CD 的功能。只要在 HOTKEY1 和 HOTKEY2 的选项下分别填入 AB 和 CD,然后再 Keyboard Setting (键盘设定)中填入 HOTKEY1 和 HOTKEY2 所对应的按键即可。这样就可以实现六键的功能了。热键

的定义玩家自己可以多多探索，看看怎样才能达到自己最需要的效果。

后面的几项一般都不太重要，我们简单说一下，DIRECTORIES是确定各种目录的，与Callus相同，不必多说了。VIDEO里设定各种视觉效果。AUDIO里设定各种听觉效果。MACHINE SETTING设定所模拟机种的机能设置，如系统和语言等效果，玩家只要参照Callus的选项看一看就会明白了。

这个软件有不少的常用快捷键，简列如下：

Tab：换游戏/系统模式（按键设置等）

1：PLAYER 1 游戏开始

2：PLAYER 2 游戏开始

3：COIN1/SELECT

4：COIN2/SELECT

5：音量增加 +

6：音量减少 -

7：截取游戏声音

8：是否显示现时游戏动行的帧数（frame/s）

9：全速运行游戏（ON/OFF）

0：存储游戏的 preview 图像（bmp，8 bit）

F1：启动系统测试模式（MVS ON）

F2：音效设置（ADPCM/FM/OFF）

F3：8 bit/16 bit 音乐采样设置

F4：音乐输出设置（MONO/STEREO）

F5：8/16 - bit 发色数设置

F6：隔行扫描模式（ON/50%/OFF）

F7：图像插值算法（ON/OFF）

F8：多边形增强模式（ON/OFF）

F9：截图

F11：暂存游戏菜单

F12：拿取游戏菜单

Esc：回退键，在游戏状态下回到主菜单，在主菜单退出游戏。

这个软件也有一些缺点，最突出的就是速度太慢，主要原因是ROM里包括了视频和音频文件，这些文件加起来实在太大，在开始的时候要等待很长时间。不过开始游戏后玩家一定会把这些不快抛之脑后的。

图6.13是一张NEORAGE的游戏图片，玩家看看就可以明白这个软件的模拟效果了。要知道的是这个游戏的音效模拟可是做得特别棒的，玩家一个人在深夜玩起这个游戏的时候，周围一片悄然，听着古典的日本音乐，看着华丽的游戏画面，感觉尤其不一般，尤其是当年曾经玩过这个游戏的玩家，恐怕更是别有一番滋味在心头了。

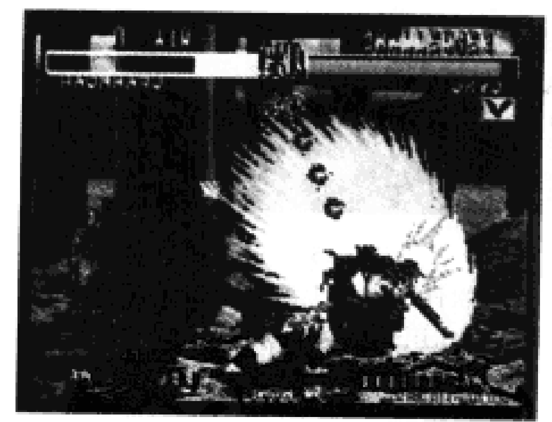


图6.13　绚丽的游戏画面

第20章　电视游戏模拟器

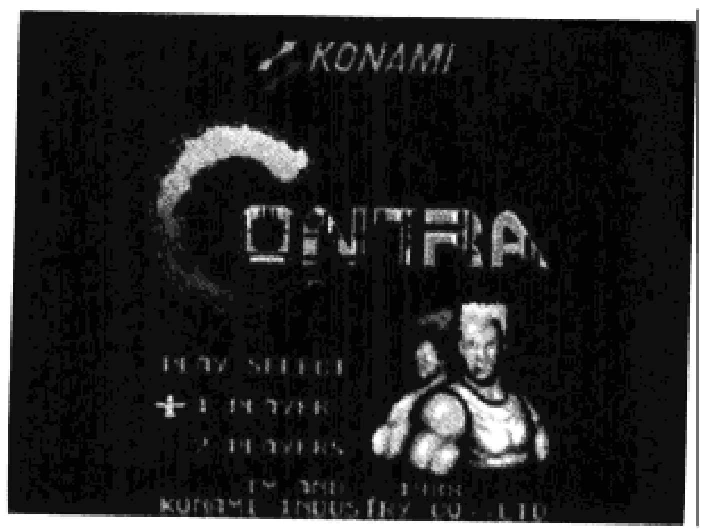


图6.14　最经典的FC游戏——魂斗罗

关于电视游戏，一定有不少读者能够报出一大堆机种的名字，如 FC、SFC、MD、PS、SS、N64 等等。这些游戏机对于一般的玩家来说都是耳熟能详的。好了，现在我们将看看关于这些机种的模拟器。

20.1 最古老的FC机

现在的不少玩家都是伴随着红白机成长起来的，在电脑游戏满天飞的现在，仍然有不少人对于当年简单的游戏抱有深切的感情。这一点遗憾现在可以弥补了，现在有很多软件都可以模拟 FC 游戏。如 FWNES、NESTICLE、DREAMNES 等等。图 6.15 是 NESTICLE 的主界面图。



图 6.15 NESTICLE

这个软件从界面上看来很像 DOS 版本的 Callus，从实际功用来看这两者也确实差不多。不过相比之下 NESTICLE 的选项更多更为专业一些。不过和我们的游戏一般关系不大。这里也不多介绍了。这个游戏同样支持 F9 截图，玩家可以记录自己的精彩瞬间。在以前的红白机上有些游戏可能玩家还不能通关，现在有了 F5 和 F7 的取存档功能，终于可以看爆机画面了。即使难度很大，有取存档在此，有何惧哉！可以说，模拟器帮助玩家圆了另一个梦。这也是模拟器的优点吧！

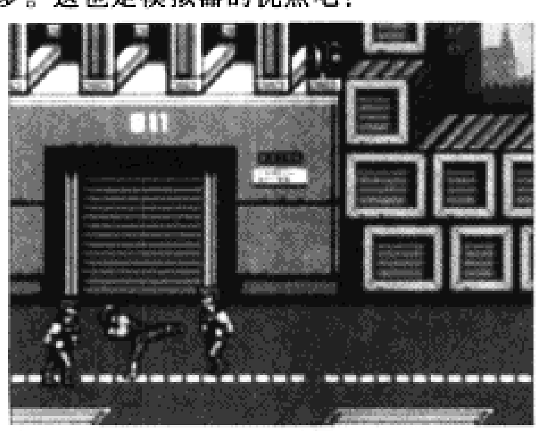


图 6.16 DOUBLE DRAGON

好了，由于有较多的软件要介绍，这里就只说这么多吧，图 6.16 是另一张 NESTICLE 游戏的图片，相信玩家一眼就能够认出这个游戏来。

20.2 MD游戏的重现

MD 是由世嘉公司推出的 16 位机。由于它与 8 位机 FC 相比有着极为明显的优势，图像精美，音乐动听，并且拥有不少极为优秀的游戏，如 SONIC 小子、乱世群英、战斧、格斗三人组等等。所以 MD 受到了广大玩家的欢迎。这些对于玩家而言老掉牙的常识就不罗嗦了。优秀的游戏机自然要优秀的软件来模拟。如 KGEN、GENECYST 等等。这里我们看看最为普及的 KGEN。

图 6.17 是 KGEN 的主界面图。

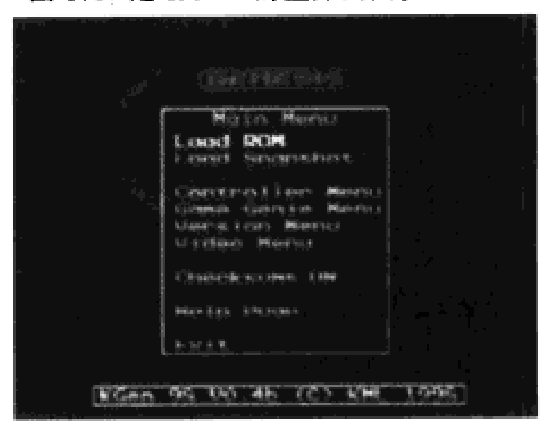


图 6.17 KGEN 的主界面

这个界面十分漂亮，不是吗？而且字体上的光泽很引人注意。在所有的模拟软件中，笔者最为欣赏的也就是这个界面了。玩家是不是感到这个界面看到的与前面有很大不同。没有关系。其实也很简单。所有的设定用方向键加回车完成。LOAD ROM 自然是读取游戏 ROM，LOAD SNAPSHOT 为取档。CONTROLLER 用于设定游戏的控制按键。在 MD 游戏中一般是三键玩家自然知道。后面的一般不常用。玩家还可以在 HELP PAGE 中看看这个软件的用键。很有用的。现将最常用的键列如下：

Esc：退到主界面下。

F12：抓图，图片自动存到 KGEN.EXE 的同目录下，格式为 PCX。

+/-：调节游戏音量。

F1～F4：调节游戏画面帧数，即 FRAMESKIP，前面已经做过介绍了，玩家可以自行调整。一般帧数和速度是一对矛盾，一般来说 AUTO 是个不错的

选择。

F5/F8:取存档。

0~9:指定取存的档。

这些模拟软件一般都比较简单,所以也不用多说了。图 6.18 是一副游戏图片,读者看看这副熟悉的图片吧。

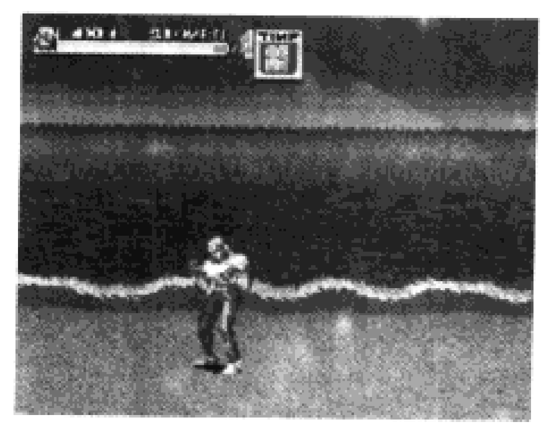


图 6.18　格斗三人组

20.3　难以忘怀的 SFC

SFC 我们通常称之为超级任天堂。它是任天堂公司在 FC 之后推出的一款 16 位机,与 MD 齐名。凭借任天堂公司的巨大影响力和 SFC 众多游戏的感召力,SFC 在玩家中也有众多的拥趸。我们就简单看看这个机种的模拟器吧。

目前最为流行的 SFC 模拟器有 ZSNES 和 SNES。图 6.19 是 ZSNES 的主界面;由于这个界面与前面的模拟软件很近似,在命令上就不多讲了,只是评评它的优劣。

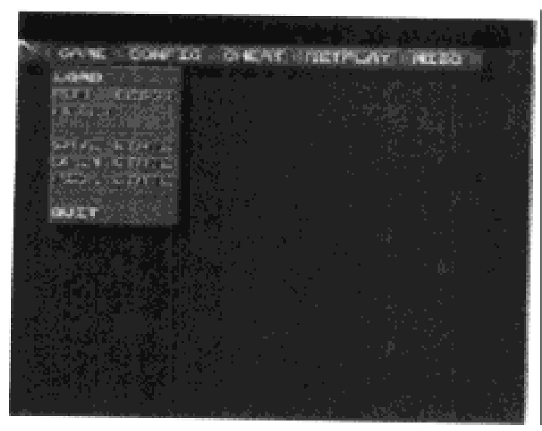


图 6.19　ZSNES

这个软件的主界面从美术角度来讲是一个失败,土黄色的背景给人一种很不舒服的感觉,而且这个游戏还不支持热键。所以刚接触它的玩家可能感到很不喜欢。不过瑕不掩玉,这个模拟器还是有很多优点的,否则也不会这样流行了。

这个软件的优秀之处在于:首先,它比较稳定,与 NEORAGE 相比,它所占的系统资源要低得多。同时它能够较好地表现出任天堂游戏的音乐效果。更为神奇的是:这个软件自带修改功能,玩家可以很轻松地修改游戏数据。操作很简单,只要在游戏中用 Esc 键呼出控制栏,选择 Cheat(作弊)项,然后再单击 Search(查找)就可以对数据进行搜索。关于游戏修改的办法我们在后面的附录里将要介绍,这里就不多言了。

图 6.20 是一个 SFC 游戏的画面,看得出是什么游戏吗? 这就是著名游戏公司 SQUARE(史克威尔)的作品——时空之旅。

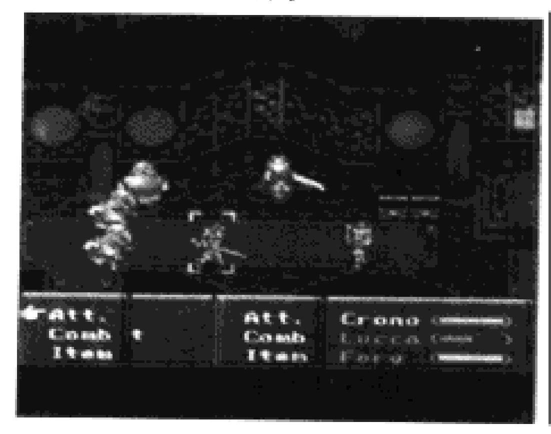


图 6.20　时空之旅

20.4　N64

其实次世代机种最为流行的应该是 32 位机。包括世嘉公司的 SS(SEGA SATURN 的简称,又叫土星)和索尼公司的 PS(PLAY STATION)。但是由于条件所限,目前针对这两种机型的模拟软件还没有比较流行的作品。近来新推出的 Bleem 软件可以在电脑上用 PS 光盘运行 PS 游戏,但是终究不是完全的软件模拟。所以我们跳过 32 位机,谈谈由于价格关系与广大玩家接触不多的 N64。

就目前而言,N64 的主要模拟软件有 UltraHLE,TRWinv,Corn,Nemu64。不过其中还没有特别突出的作品。这与 N64 本身机种性能比较好有一定关系。目前的模拟软件有的占用系统资源较大,有的反应时间较长,有的不太稳定。玩家要根据自己的电脑情况选择合适的软件。

我们看看 UltraHLE 的控制界面,如图 6.21 所示。

这个界面更像一个软件而不是游戏。不过具体

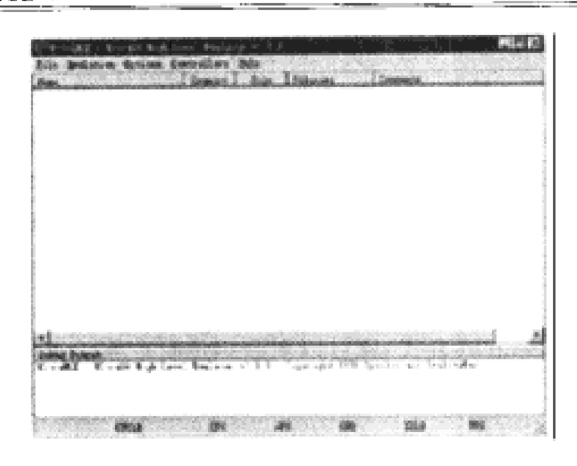


图 6.21 UltraHLE

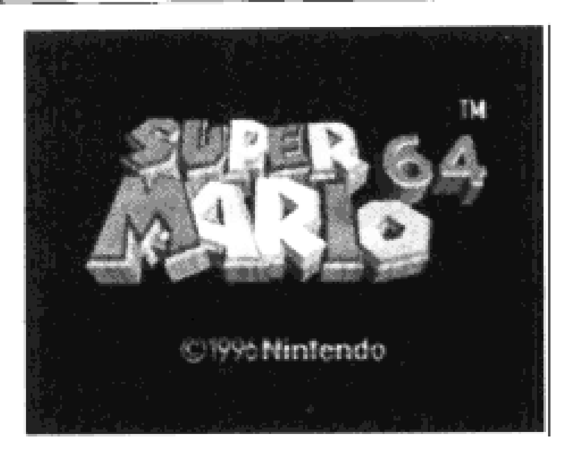


图 6.22 马里奥又回来了

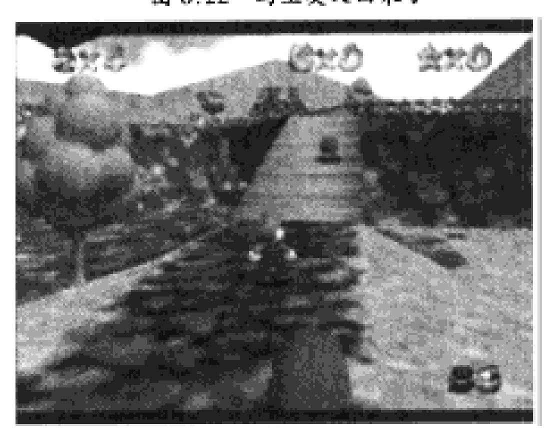


图 6.23 可爱的马里奥

选项和前面所说的软件仍然没有什么区别。只要在File选项中Open一个ROM，然后在Emulation中选择Start(开始)就可以进行游戏了。游戏的主要功能键在每个命令后都有说明。最主要的也就是下面几个

F5：开始。

Esc：停止。

F7：暂停。

F6：取 ultra.sav 档。

F9：存 ultra.sav 档。

Shift + F6：取档，自己指定所取档的位置。

Shift + F9：存档，自己指定所存档的位置。

图 6.22 和图 6.23 是用这个软件模拟 N64 的代表游戏——马里奥 64 的几幅图片。

画面是不是很漂亮？N64 的游戏确实非常优秀。可是由于经济原因它与广大的玩家无缘。现在我们可以在电脑上欣赏到这些优秀的游戏，只能归功于模拟器，归功于电脑技术的迅速发展。

当然这个软件也有一些缺点，如在存取档时有时不太稳定等。不过总体来说，能在电脑上玩出不错的效果和感觉，这个软件已经算是优秀了。

第 21 章　其他模拟器



图 6.24 街霸 ZERO2

本章所提到的模拟器是指一些针对具体游戏的模拟器，由于这些软件针对性极强，所以更为专业，游戏速度、画面质量和声音效果都更为完美，而且比较稳定。在这里我们要介绍的是《真侍魂》、《街霸ZERO2》和《VR战警》。

21.1 街霸ZERO2

《街霸》(英文为 Street Fighter，简称 SF)系列可以算是电子游戏中的元老级游戏了，不论是在家用游戏机还是在街机上，从当初的《四人街霸》到后来的《降龙》、《街霸 ZERO》都吸引了无数的玩家。《街霸 ZERO2》可称是这个系列中的翘楚，现在就让我们看看这款游戏。

图6.24是这款软件的初始界面，没有接触过这个软件的玩家现在可能有些不知所措。没关系，按一下 PLAYER1 或者 PLAYER2 的开始键就可以到主界面了。这两个开始键默认为空格和小键盘的1键。然后我们就可以看到图6.25这个主界面。对于这个主界面我们简单说明一下。

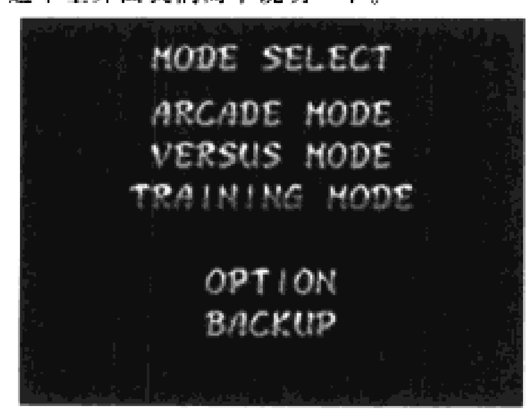


图6.25　街霸 ZERO2 主界面

上面是比赛模式选择。分别是街道赛，对决赛和训练赛，玩家可以根据自己的情况选择，下方的 OPTION 命令可以进行游戏的所有设置。进入该命令后我们可以见到图6.26界面。

上面的选项都很简单，这里简单说一下可调项就可以了：左边从上到下为难度设定、每场时限、局数、伤害力、游戏速度。右边最关键的是键盘设置。在这里我们可以调节两个 PLAYER 的按键。不过笔者认为默认的按键设置是很合理的，而且在后面的《真侍魂》中也是这样，一般不用改动。在调节的时候可以用 Tab 键实现各按键调节的切换。

好了，在完成了各种选项的设置后。我们就可以很顺畅地进行游戏了。关于游戏的要诀我就不用多说了。读者可能比我更精于此道。图6.27是一张游戏的图片，让我们也投入到这个经典格斗游戏的激烈战斗中去吧。

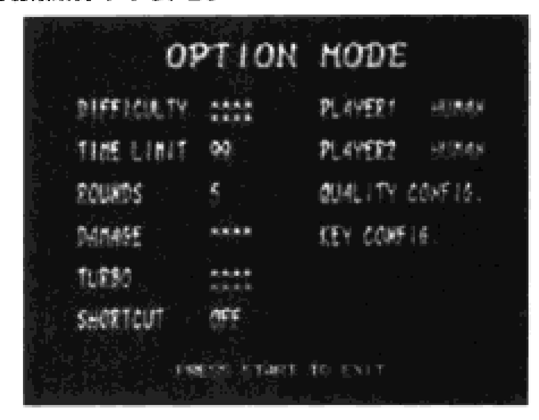


图6.26　选项设定

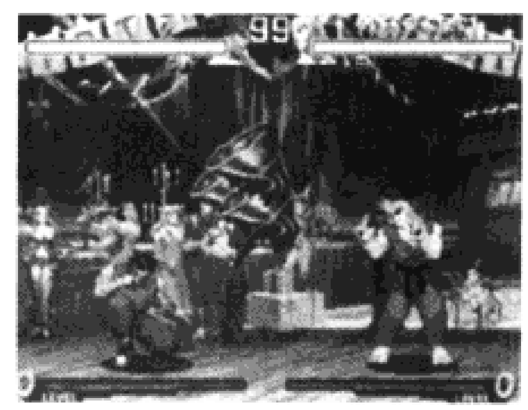


图6.27　华丽的游戏画面

21.2 真侍魂

《真侍魂》系列可以说是继《街霸》系列之后最好的格斗游戏之一了。在《真侍魂》系列中，《真侍魂1》过于原始，《真侍魂4》场景华丽，但游戏的控制感不是太好。综合来说，《真侍魂》应该是游戏性和画面的综合指数最高的一款。事实上也正是如此，《真侍魂》在众多的玩家中赢得了很高的声望。许许多多的格斗高手为它所深深吸引。因此现在有了这样一款优秀模拟器游戏——《真侍魂》。

图6.28为真侍魂的主界面，这个界面很简单。我们简单地介绍一下：START GAME、HOW TO PLAY 等选项都不用多说。对玩家影响最大的可能是 OPTION 选项。在这里，我们可以调节游戏难度、字体语言、怒气值。在怒气值调全满时玩家可以尽情地用超必杀技，打出许许多多的华丽场景。这也是模拟器的好处所在。

在游戏之外，我们还可以从软件的角度对它进

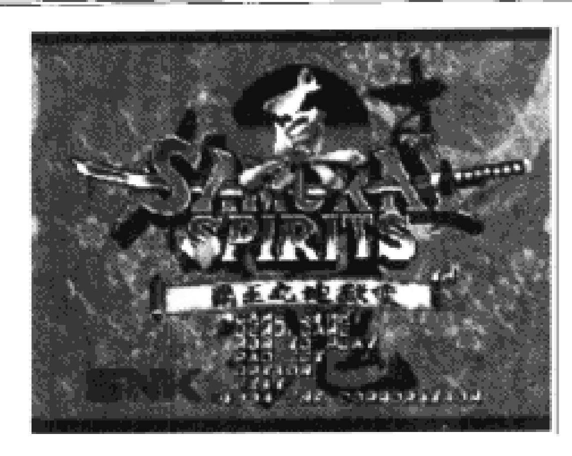


图 6.28 真侍魂

行调节。如果玩家不是采用全屏的话，那么在游戏上方可以看到一些日文的命令项。第一项里的两个命令是重新开始和退出。第二项中有四个选项：画面、音效和两个游戏者的控制按键。画面中比较有用的选项是最后一项：全屏。快捷键 F4。在非 640×480 的分辨率下游戏一般无法以窗口模式运行，这时一般都要用到这项功能。默认控制按键和《街霸 ZERO2》是一样的，一般不用修改。最后一个控制选项是帮助，这个选项一般与我们无关。

游戏的设置很简单，现在我们可以顺利地运行游戏了。看看这个游戏绚丽的必杀技吧，如图 6.29 所示。

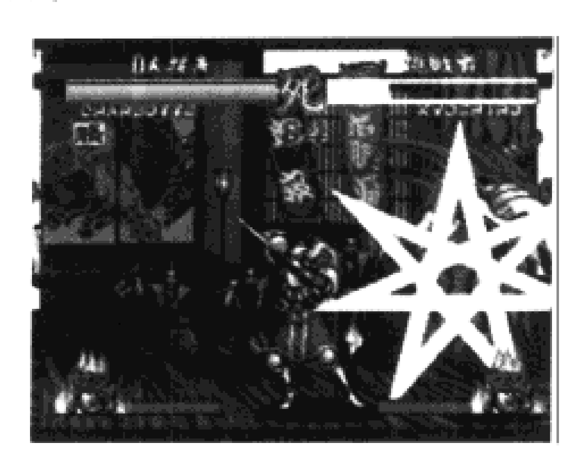


图 6.29 夏洛特的闪光七芒剑

21.3 VR 特警

与前两款游戏不同，《VR 战警》(图 6.30)是一款射击类游戏。这个游戏是由世嘉公司制作的。其游戏画面和音效都不错，操作简单，难度适中，带给玩家极为舒畅的游戏感觉。因此获得了玩家的喜爱。

整个游戏玩家只用一个鼠标就可以完成所有的

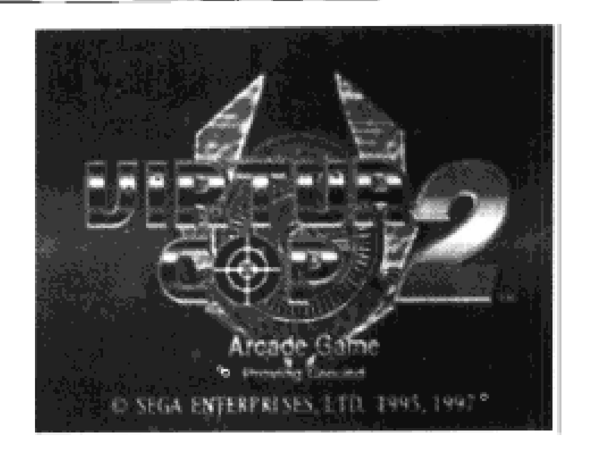


图 6.30 VR 战警

游戏内容。左键为射击，右键为上子弹。当然有经验的玩家常常是双键齐按。这就不必多说了。在程序运行后中玩家按下 Alt 键可以暂停游戏并进行游戏的设置。GAME(游戏)栏中可以实现游戏的重开、暂停、观看高分记录以及网络对战等功能。DISPLAY(显示)为选择显示驱动模式。SETTINC(设定)中有不少有用的选项。第一项为显示设定，第二项只有在游戏未开始之前才能设定。因为这一项将确定游戏的一些关键项目，如一条命的血量、玩家总共能够续关的次数等等。后面的 DEVICE SETTINC 项目是设备设定。这里将决定 PLAYER1 和 PLAYER2 使用鼠标还是键盘以及其具体的设置。最后一项 HELP(帮助)栏里只要玩家对英文有足够的功夫和耐心，一定可以获得大量需要的资料和说明。

上面所说到的这些命令有一些是可以通过按键来完成的。不过很少而且很简单。并且在命令项后已经给出，这里就不再一一列出了。

最后给出一张游戏图片，玩家可以再一次领略这个射击游戏的魅力，如图 6.31 所示。

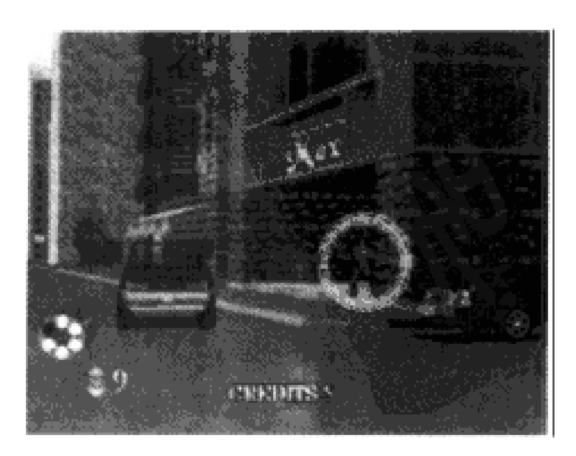


图 6.31 神勇的特警又出发了

本篇小结

本篇主要介绍了当前主要家用游戏机和街机的模拟软件用法。由于一般游戏机上的游戏太多,本篇的重点放在如何使用模拟软件而不是具体的游戏攻略上。这一点和前几章是有所不同的。通过这些模拟软件,电脑的游戏功能大大增强了。玩家甚至可以领略一些当年没有机会接触的电视游戏。这实在是一件很令玩家高兴的事。

前面说了众多模拟器游戏的好处,其实用电脑模拟游戏机游戏虽然很不错,甚至还有自己独有的优势,但终究和原来的游戏是有所差别的。除去键盘和游戏手柄的不同之外,由于电脑模拟软件的技术性更强,游戏性就相对降低了,一些资深的玩家在电脑上感觉缺少一种当年游戏的热度。这也是令人无可奈何的事情,毕竟电脑不是万能的。

附录　游戏修改工具简介

游戏修改是随着电脑游戏的发展逐步形成的一项专用技术。它是依靠一些修改工具，对游戏或游戏存档中的重要数据按玩家的要求进行改动，以便于玩家更方便地实现游戏目的。游戏修改和我们所说的游戏秘技是不一样的，游戏秘技都只针对具体的游戏，而且一般都是做在游戏内部，操作简单，工作稳定。但其所能实现的功能完全取决于游戏制作人员的设计。而游戏修改的技术性相对更高一些，但是掌握熟练之后，玩家可以对各种游戏的各项数据都进行修改。

对于电脑游戏而言，游戏修改是一把双刃剑，既使玩家熟悉了游戏，又让游戏的吸引力大减。由于游戏经过修改之后制作人员在游戏中设计的战术、难度、细节等很多东西都将无法体现，从而使游戏失去了很多趣味。因此游戏制作者一般都要想办法避免游戏被修改，而且很多玩家对游戏修改都抱着不屑一顾甚至反对的态度。他们认为真正的游戏玩家是不需要修改的，修改意味着游戏水平不高，意味着对游戏没有研究。不错，修改确实是对游戏规则的一种侵犯，但也并不是像他们所说的那样要不得。因为早期的一些游戏如 DOS 时代的游戏画面很一般，而且设计极其繁复。玩家要不断地走迷宫和打仗练级，将时间和精力花在这样长时间无谓重复的动作上实在不值。我们要役物，而不是为物所役。对于大量浪费玩家精力时间，而且规则极不公平的游戏，完全可以自己创造游戏规则，让游戏真正掌握于自己的股掌之中。其实即使是一个好游戏，也可以用修改做到一些用正常方法无法达到的效果，开辟出游戏的另一片乐趣。有的玩家在《三国志》故意增加对方君主的士兵，这样可以增加游戏的难度，打出更多的精彩战役；有的可以在格斗游戏中做到挨打而不减少血，这样可以在胜负之外多练习练习自己的操作；有的在《大富翁》盖起一排大厦，然后让对方的金钱极多，体验赚大钱的乐趣。从游戏之外的角度来看，游戏修改往往是游戏玩家从游戏开始熟悉电脑软件，掌握电脑知识的一条途径，很多电脑用户也就是沿着这一条路成为电脑高手的。

目前的游戏修改一般有两种方法，一是用编辑文件的办法修改游戏存档，这样当我们读取这个存档时就可以达到需要的效果。这种方法一般不需要专用的软件工具，只要能够以文档形式对存档文件进行编辑，并且具有查找和比较的简单功能就可以了。早期的 PCTOOLS 软件和现在 Ultraedit 都可以完成这些功能。具体做法是：首先存档。然后用软件打开存档文件，对于数值较大较特殊的数值，如《魔法门之英雄无敌》存档文件中的金钱数量，一般是几千左右，不大可能与其他数据重复，可以直接查找并进行修改。对于较小、易重复的数据，则需要在游戏中只改变此项值而尽量少改动其余任何参数。先后创建多个存档。如一些射击游戏中子弹数量，可以在开枪前后各记录一次，其间不增加杀人数，不进行移动。然后将这样得到的存档进行比较，就可以找到对应的内存地址了。这里要说明的是一般同一个游戏即使在不同的电脑上运行，记录同一个数据的内存地址也是一样的。只要有一次找到了这个内存地址，以后要修改就可以容易许多。修改存盘文件的好处在于简单快捷，而且比较稳定。但是其缺点也是显而易见的：首先，玩家必须能够找到游戏的存档文件。要知道有些游戏的存档文件并不是太明显，甚至可能根本就找不到。然后，游戏的存档文件必须较小，否则太大的文件重复数值太多，常常会找不到要进行修改的数据地址。还有，游戏的地存档文件还必须没有经过编译、压缩等操作。即使上面的条件都符合，这个方法还是有它的局限性。因为数据输入的时候要经过十进制和十六进制的转换。对于较大的数字，用手算？还是省省吧。即使玩家都修改成功了，这些东西在游戏中还会消耗，也许过了不久以后还需要第二次修改。由于以上的原因，现在使用这种方法的越来越少。所以这里就不再多介绍了。

另一种是在游戏中根据游戏数据对应的内存地址进行搜索，找到后进行修改就可以了。这需要使

用一定的修改工具，并且要有一定的电脑知识。但是这样修改的功能强大，操作也很简单，可以很轻松地实现玩家想要的目的。对于一些没有具体数值的参数，用这种方法修改也显得更简单。目前一般的修改软件也都是以这种方法为基础的。下面我们将以几种当前主要的修改软件为例来介绍游戏的基本修改方法。

F.1 FPE

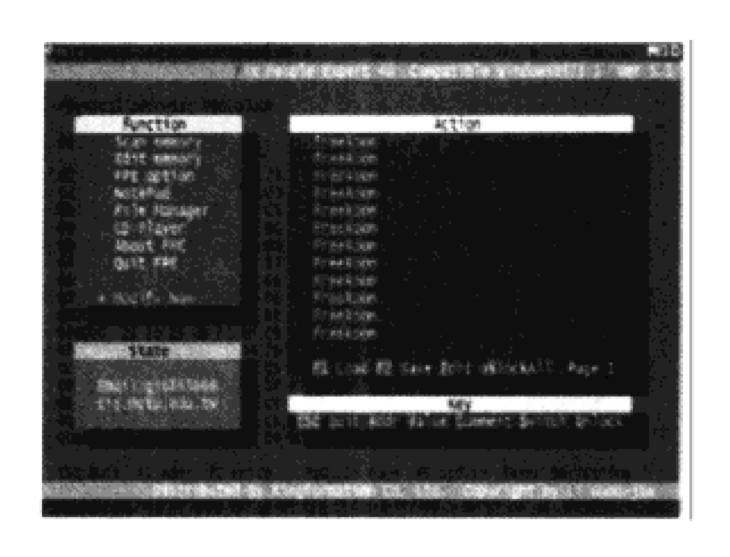


图 F.1 FPE 的主界面

FPE(图 F.1)是由台湾李果兆先生编写的一款游戏修改工具，也是早期游戏玩家的必备修改软件。DOS 时代的很多游戏都有大量的迷宫和战斗，玩家往往不胜其烦，可以说，是这个软件帮助玩家圆了不少破关之梦。FPE 的全称是 Fix People Expert。中文名为整人专家。这个软件的体积小巧，功能强大，是一款不错的游戏修改软件。

我们看看这个软件的基本用法。

首先在运行游戏之前我们要运行 FPE 程序。现在我们以 5.1 版本为例。在 Windows 操作系统下我们要运行 FPE95.EXE，而如果我们是在纯 DOS 系统下玩游戏，那么我们要运行的就是 FPE4G.EXE。由于后面将要介绍的软件都是基于 Windows 系统的，为照顾全面，现在这个版本我们以 DOS 系统下的 FPE 使用为例说明。

运行 FPE 时可以根据情况选择合适的参数。下面将这些参数简介如下：

在 DOS 提示符号下键入如下：

C:>FPE [A C Bnn/Xnn Mn Hnn Tnn Wnn R ?]

A(Auto Lock quickly)：设定快速自动锁定修改，约 1/18.2 秒就修改一次。假如你没有设定这个参数，内定是 2 秒修改一次。在有些动作或冒险类游戏中常常会产生还来不及修改时主角就死了的情况，这时我们就可以在事先载入“整人专家”时使用此参数，以加快修改速度。但是设定这个参数时，有时会因为修改速度太快，而导致游戏无法顺利进行。所以，请斟酌设定。

C(Clock)：设定 Clock 为 OFF。这功能可以设定是否要保留时钟脉冲，当你设成 ON 时，在呼叫整人专家之后，仍然可以听到游戏的音乐不会停止，这是因为整人专家并没有完全停止游戏的执行。但是，某些游戏用时脉装置来处理时间跳动或敌人移动，所以可能在不知不觉中时间就到了或被敌人杀死。

Hnn(Hot Key)：设定“热键”为 nn。“nn”是键盘扫描码，用十六进制表示；热键内定为“*”(键盘扫描码 37)。即小键盘上的乘号键。假如想要更改热键时，建议使用 FPESETUP.EXE 会比较方便，使用 FPESETUP.EXE 更改热键时只需要直接按下该键，而不需要知道扫描码。

Lnn(Hot Load key)：设定“读取热键”为 nn。“nn”是键盘扫描码。用十六进制表示，读取热键内定为“-”(键盘扫描码为 4A)。即小键盘中的减号键。

Wnn(Hot Write key)：设定"修改热键"为 nn。"nn"是键盘扫描码，用十六进制表示，修改热键内定为"+"(键盘扫描码为 4E)，即右边小键盘的加号键。

还有一些参数一般不用，这里就不介绍了。

图 F.1 是这个软件的主界面。

以一个具体游戏为例来看游戏的修改过程，如图 F.2。

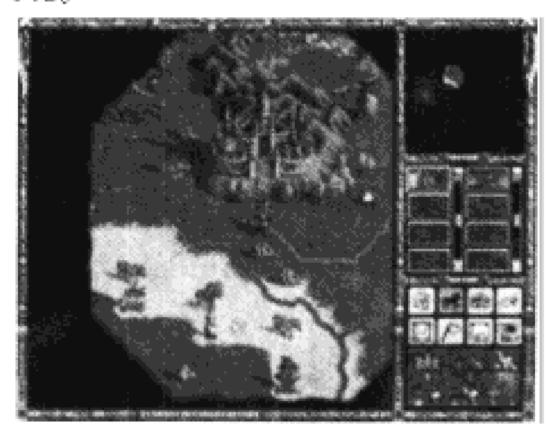


图 F.2 游戏画面

看出这是什么游戏了吧，《魔法门之英雄无敌2》。我们来改一下金钱，现在的金钱数是 7500，我们用 * 键呼出 FPE。如果在 Windows 系统下我们直接切换就可以了。然后选择 SCAN MEMORY。然后在待填入的栏中填入 7500，搜索一遍，同时记住你是在哪一进程(Process)进行的。如图 F.3。这时电脑告诉我们找到了 12F 个地址，当然这个 12F 是十六进制数。这个数字太大，我们继续查找。接着我们在游戏中改动一下这个数值。让英雄拾起地上的一小块金块就可以了。现在的金钱是 8300。再切换到 FPE 查找 8300。要注意的是和上一次搜索的内容要在同一进程中。这次电脑告诉我们只有一个了，按下回车我们可以直接对其进行改动。不

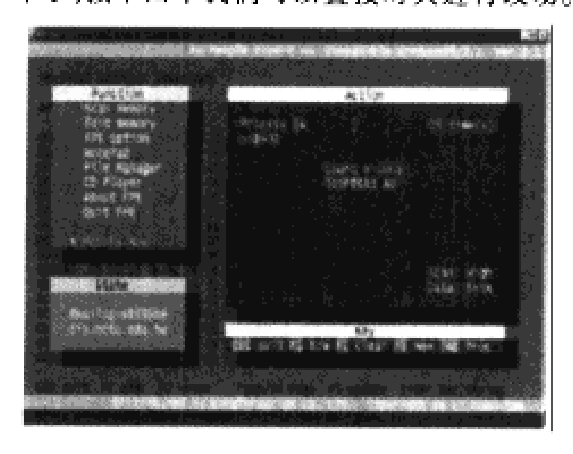


图 F.3 正在查找

要太贪心，比正常数值高几个数量级容易导致程序出错，甚至死机。就 100000 吧，然后将其锁定。哈哈，这样就有用之不尽的钱了，如图 F.4。

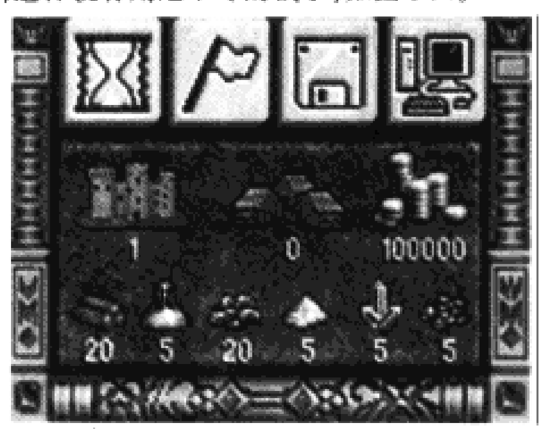


图 F.4 现在已经富甲天下了

刚才提到的修改有一定的特殊性，因为一般的数据是没有这么容易两次就查到的。比如说这个游戏中英雄的攻击力、防御力等数值。早期一般都只有几点，可能查上五六次都不能确定。不过不要紧，只要能够让这些数值发生变化，多查几遍一样可以揪住狐狸尾巴。拿魔法力来说吧，只要玩家的英雄一拿到一个魔法宝物，如神秘女巫叉(魔法力 + 3)，英雄现在的魔法力是 8，玩家可以先查一下 8，然后雇用另一个英雄二，让英雄一将宝物交给英雄二，这样前者的魔法力就将降到 5，此时再查找 5。然后让英雄一取回宝物，再查找 8，如此几次，就可以找到内存地址了，然后改成 100，锁定。哈哈，天下无敌有何难哉！

要注意的是有些游戏的一些数值是不能锁定的，这时候可以解除锁定，即在修改时选择 Switch 转换。在游戏中可以用"+"键呼出手动修改。

在很多游戏中一些相关的数据在内存中常常是放在一起的。如在角色扮演类游戏中的主角的生命值、经验值、攻击力、防御力等等。这样在上面输入数据时可以一次输入多个数据，数据之间用逗号格开，这样可以大大提高扫描的精度，并且一次完成多次扫描。运用得当可以大大地提高扫描速度和效率。即使是一些不相关的数据，也可以在不同的进程中分别查找，用一次切换完成多个修改任务。

上面所说的是游戏修改的一般办法，这种扫描数据方法称为高阶扫描，高阶扫描并不是万能的。比如说现在的一些游戏为了防止修改，常常将一个数据分成两部分，在游戏时将这两部分相加，这样数据的就无法用高阶扫描找到。而且有的重要数据是

无法看到其具体数值的。如《英雄无敌》中的英雄行动力,《真侍魂》中的人物血量。这时候,我们就要用到另一种办法,这就是低阶扫描。

低阶扫描与高阶扫描的主要区别就是,它在扫描中并不查找具体数值,而只是观察数据的变化趋势,即数据的增加和减少。这样一步步扫描下去就可以将需要的数据找出来。要实现低阶扫描很简单,在第一次扫描时在搜寻数据中填入?,按下回车后可以看到SCAN后面变成了LOW。这样就可以开始低阶扫描了,在每次的低阶扫描中我们只能填入下面四个符号中的一个:+、-、=、!。分别表示增加、减少、相等和不等。在早期最好不要用"="来查找,否则会耗费你很长的时间。关于低阶扫描的实例将在Game Master中列举。

除了扫描之外,FPE还有其他小功能。F4为老板键,按下它后屏幕将被锁定。这个软件还可以实现抓图。只要按下Game Screen,在游戏屏幕中按下G键。这个图片将被存到指定目录下,默认为游戏本身的目录。文件扩展名为GPE,只能用FPE自带的GPE软件来看,不过经过更改扩展名之后就可以成为一个易于观看和处理的普通图片了。

关于FPE就讲这么多,由于这是一个比较老的软件,我们再看看当前更加流行的软件吧。

F.2　Game Master



图 F.5　Game Master

FPE在推出之后赢得了广大玩家的欢迎,但是由于一定的原因,FPE6.0并没有发售,给了游戏界众多的修改软件一个争夺市场的机会,在这些游戏修改软件中,Game Master(简称GM)是一款比较突出的软件。

图F.5是这个软件的主界面。

在游戏开始后,首先切换到这个界面,对于切换不出来游戏的可用Ctrl + F12呼出Game Master。然后单击Scanner图标。最上面的三个小图标可以对修改任务进行编辑。如果有多个待修改的数据,玩家可以建立多个任务,通过给任务改名来记住各个任务所要修改的数值。接着玩家在Refresh选项后选择待修改的游戏。在下面的搜寻对象(Search Target)中填入对应的数值就可以进行搜索。可以说这个界面还是很直观的。现在我们以一个低阶扫描的实例来说明这个软件的用法。

我们首先启动Game Master,然后进入游戏《Street Fighter2》,如图F.6。在游戏开始先切换到图F.5的主界面,任务名就不用改了,然后再单击Refresh,在后面栏中选定《Street Fighter2》,在搜索目标栏中填入"?",这是开始低阶扫描的指令,然后软件将对目前游戏所用的所有内存进行扫描,这个过程会比较长,在结束后会给出一句Low Level Scanner Start的提示。

现在回到游戏中,我们要修改的PLAYER1即KEN的血量。让CHUNLI小小地攻击一下KEN,使KEN的血量减少,再切换到GM的界面下,输入"-",即减号,然后进行搜索,第一次搜寻要费很长的时间,需要一点耐心。这时给出了18634个地址。回到游戏中,攻击一下,再查,这样一步步做下去,搜

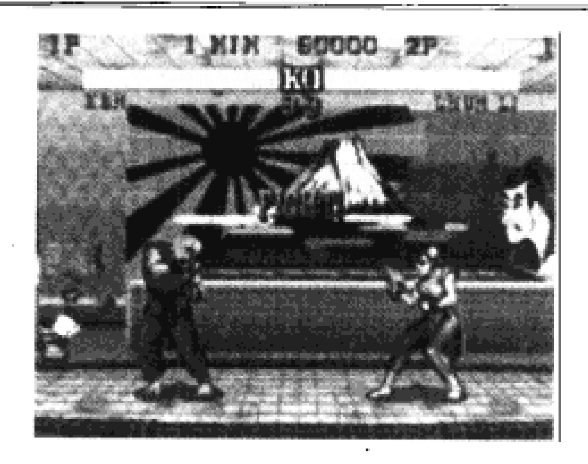


图 F.6 游戏画面

寻的地址越来越少，从 6897，1843，603，最后一直到 12 个地址，不再减少了。不要忘了在整个过程中时间也是随着递减的，现在我们要把这个影响因素去掉，否则到时候连时间一起锁定了。排除的方法很简单，我们只要在这一次不让 KEN 减血，直接让时间过去，然后再查询中输入“＝”，再查询就可以了。但是查到最后有六个地址是没有办法分开的，我们只能做到这一步了，依次对这六个数值挨个锁定并试试就可以找到需要修改的数据。图 F.7 是一张正在锁定的修改图。

在这一切都完成之后，我们不妨试试各种情况，

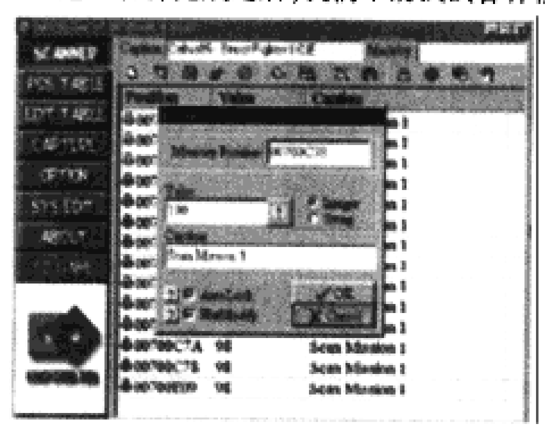


图 F.7 锁定这个数据

比如将这个数值改成“0”并锁定，就可以看到每局刚开始 KEN 的血就自动减少到了零，但无论怎么打他都不会死。如图 F.8，很有趣吧。



图 F.8 打不死的 KEN

用类似的办法还可以修改《魔法门之英雄无敌》系列中的英雄行动力，让我们的英雄真正做到日行千里。

当然一个软件不只这样简单，为了修改方便，软件中还有一些其余的选项和操作。这里将各项其余的命令说一下：在 POSTABLE 项中，可以看到这个软件正在跟踪的所有内存地址。建议在一个游戏结束后就将相应的修改项去掉，以免影响另外游戏的进行。如果玩家已经记住了一个数据的地址，在修改时可以直接到 Edit Table 中进行修改。这个游戏还提供了抓图的功能，不过不是太强大。玩家在 CAPTURE 中可以设定抓图的热键、存盘路径、文件格式等等。在 OPTION 选项中我们可以对热键、锁定速度等参数进行调节。在 SYS EDIT 选项中还可以对系统进行调节。如进程的优先权等。

总体看来，GM 确实是一个不错的软件。功能强大，操作简单。不过这个软件的抓图功能确实弱了些，而且界面是全英文，多少妨碍了玩家的熟悉和使用。让我们再简单看看国产的修改软件吧。

F.3 其余修改软件

1.金山游侠

图 F.9 就是国内著名软件公司——金山公司的作品《金山游侠Ⅱ》。金山公司自求伯君的《中关村启示录》起，就一直想在游戏方面有所建树，近来也取得了不小的成果。像《地雷战》、《朝鲜战争》都还算是不错的作品。与游戏制作比较起来，金山公司在游戏工具方面的成就可能还要大一些，其主要作品《金山游侠》可以证明这一点。

由于是中文界面，而且一般修改的办法又和前面介绍的 GM 很相似，这里就不再多介绍这款软件的使用方法了。只要玩家单击“新建任务”一栏，所

有的一切都一目了然。这里只简单评价一下这个软件。

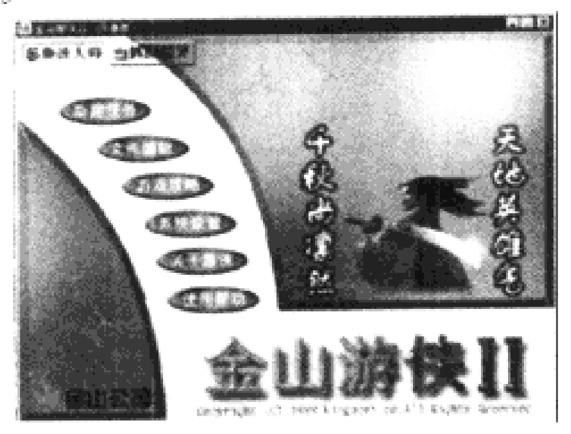


图 F.9　金山游侠

与一般的修改软件相比，《金山游侠Ⅱ》的功能非常全面，它至少有如下几个特殊的优点：游戏攻略。这是金山游戏自带的。强大的抓图功能，在玩家接触的各种修改软件中金山游侠的抓图功能可以说是最好用最强大的了。英文翻译，玩家在游戏中常常会遇到一些不认识的英文单词，要切换到 Windows 桌面下用翻译软件恐怕并不是一件很容易的事，何况很多游戏根本切不出来。只要你运行了《金山游侠Ⅱ》，这时候只要按下 Ctrl + F12，就可以直接在游戏中调出一个字典窗口，而且这个字典的词库十分专业，很多游戏里的常用词、专用词也收入其中。这一点对英文功夫不好的玩家提供了很大方便。

抛开这些特殊的功能不谈，就修改本身而言，《金山游侠Ⅱ》的界面友好而漂亮，操作简单，容易上手。又是完全的简体中文，对于众多玩家来说是一个不错的选择。

2. FPE2000

由于 FPE6.0 没有发售而导致市场的大量流失和众多修改软件的崛起，在新的千年，FPE2000 终于浮出水面，见图 F.10。

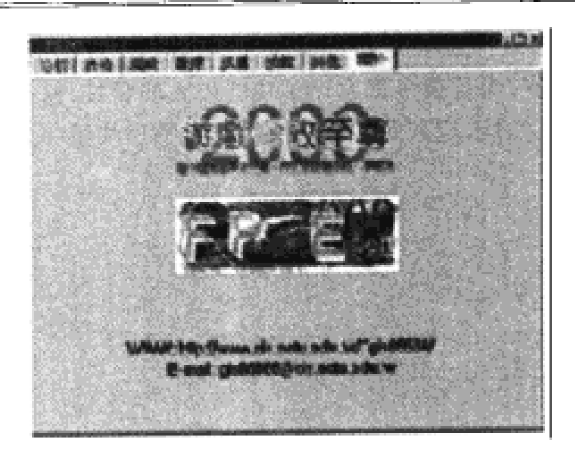


图 F.10　FPE2000

这个已经正式上市的工具继承了 FPE 前面版本的全部功能，而且经过精心改进，加上程序提供的中文操作界面，使用效果非常好。与前作相比，FPE 除了界面变得亲切友好之外，在各种功能上均有所增强。还增加了一些细微之处，如自带计算器，可以让玩家轻易地进行十进制和十六进制的转换。最大的一个改进是增加了功能键定义功能，可以将组合键定义为一个键盘热键，这样对于使用键盘操作的游戏就非常简单。以下给出具体设置方法：切换到程序的“按键”标签项，在界面中的按钮列表中选择一个新栏位，并使之停留在“Key”项上。单击按钮条中的“设定”按钮，程序会给出一个提示框，按下重定义后的快捷键，然后关闭提示框；切换到“Macro Key”项，按下“设定”按钮，按下需要替换的组合键定义。关闭程序的提示框，使用“按键速度”滑块设置按键重复速度，选择“启动”复选框，现在就可以使用了。这项功能不仅可以用于游戏，任何有快捷键定义的应用程序中都可以使用。

当然 FPE 也有一些缺点，如与部分游戏的兼容性较差，呼叫后死机，图形管理功能单薄，图形格式转换效果差等等。不过总体来说，它确实是一款非常不错的软件，当得起 FPE 在修改软件方面的大名。

F.4　小　　结

游戏修改就介绍这么多，就像一个一般的应用软件一样，游戏修改也要多次使用才能得心应手。修改并不是一帆风顺的，在修改中可能会遇到查找不到或修改后死机等问题。能否修改成功，要看玩家的修改经验和电脑水平。

在目前游戏修改中还有一类新的软件，这类软件是针对专门的游戏而做的，如《魔法门之英雄无敌 3》等等。对于一个具体的游戏而言，这类软件功能强大，修改速度快，而且较稳定。但由于这类游戏根据不同的软件用法也不相同，而且都只适用于具体的软件，不具有代表性，这里就不一一举例了。

就游戏的发展而言，现在的游戏防修改的能力越来越强，而且由于游戏的设置越来越合理，内涵也越来越丰富，而且很多都设计了功能强大的秘技，修改的重要性日益下降，但是修改毕竟带给了我们游戏之外的快乐。对于玩家而言，修改成功时，那份快感一定可以和游戏本身相提并论了吧！

{
  "filename": "MTA0MzkyODIuemlw",
  "filename_decoded": "10439282.zip",
  "filesize": 23857078,
  "md5": "f5a73f4c0e48b4a08bf69d0edc64f8c0",
  "header_md5": "62b1831307b22edc9678d1c044efd35c",
  "sha1": "68842f66722bf8ae651b4ad32742060fb2fac2e0",
  "sha256": "17f935ccbb1ca44f5e8499eb011e3e0552c6dcce48ad6a63bb7d5113aec0ad17",
  "crc32": 1205086380,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 24223627,
  "pdg_dir_name": "",
  "pdg_main_pages_found": 191,
  "pdg_main_pages_max": 192,
  "total_pages": 202,
  "total_pixels": 206820114,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}